

Sólo
375
Ptas.
2,25 €
PC PlayStation PS2 Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
Año III - Nº 18
Juegos & Cía.
Test
GBC
Pokémon Trading Card Game
Guarda tu as en la manga
Reportaje
PS2
DC
Commandos 2
Asalto al tren de las consolas
Test
PC
No one lives forever
La espía que me amó
Comparativa
PS2
DC
MSR vs. Ridge Racer V
Duelo en el asfalto
BLADE
THE EDGE OF DARKNESS
Desafía a las fuerzas del mal
GUÍA PASO A PASO DE TOMB RAIDER CHRONICLES (II)
CÓMO LLEGAR HASTA LA SALA DE LA GEMA
De regalo, carpeta exclusiva de Lara Croft
00018
8 424094 810031

Juegos & Cía.

Nº 18

Sumario

Actualidad

Juegos



Commandos 2

Pyro nos enseña las versiones PS2 y Dreamcast de su última maravilla.

PC Fútbol 2001

El simulador español por excelencia llega con opciones *on-line*. ¡Guau!

Blade the Edge of Darkness

Rebel Act nos regala un placer jugable y visual no exento de sangre.



Ms. Pac-Man

La señorita más veterana de los videojuegos... ahora en 3D. ¡Comecocos!



Pokémon Trading Card

Ahora, los bichos luchadores se dan a las cartas de energía. ¡Pikachuuu!

¿Rebajado? sí gracias

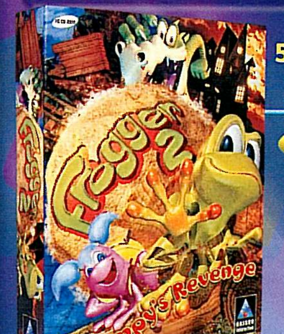
Por estas fechas nuestros padres y hermanos mayores se lanzan a gastarse los duros que han recaudado en los pasados Reyes para comprar esas cosas que tanto querían a un precio más rebajado: cazadoras, pulseras, relojes, libros o música. Todo se reduce de precio... todo menos nuestros videojuegos del alma. La pregunta es obvia: ¿para cuándo unas rebajas *post-navideñas*? ¿para cuándo unos descuentillos al comprar dos o más títulos de una misma distribuidora? A diferencia de nuestros familiares que se ahorran un buen pico, nosotros seguimos pagando las novedades a precios de oro. Eso sí, no hay nada mejor para olvidar los *sinsabores* de las NO rebajas que jugar con «Blade»: la cosa más increíble que hemos visto jamás. También está «Pokémon Trading Card», «PC Fútbol 2001», «Sacrifice» o «Giants Citizen Kabuto». ¡Salud!

La Redacción

Juegos & Cía. So...

Después de un final de milenio algo ajetreado entre tanto lanzamiento de PS2, no viene mal un descansito. Pero en los concursos de Juegos & Cía. no nos detenemos y, si no, mirar el catálogo de maravillas de este mes.

Pág. 5



5 juegos de PC «Frogger 2» Pág. 67



5 «Combat Flight Simulator 2» para PC



10 camisetas «A Sangre Fría» Pág. 79

Pág. 65

theme PARK WORLD

10 gorras «Diablo II» Pág. 52



10 juegos de PS2 «Theme Park World»

Sorteos

5 «Age of Empires Collector's Edition» para PC

10 posters «Gift»

Pág. 36

Pág. 72

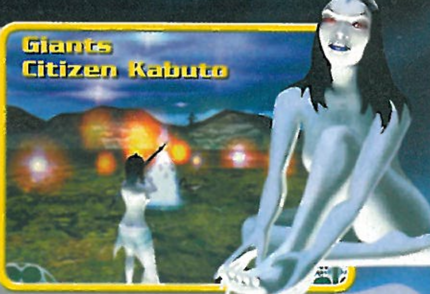
Pág. 19

5 camisetas «Dino Crisis»

Pág. 80

Pág. 6

15 «Zipi y Zape: El Tonel del Tiempo» y 15 «Zipi y Zape: La Vuelta al Mundo» para PC



Algunas razas no se podrán entender por mucho que cambien las cosas.



Los magos de este juego no paran de fabricar increíbles hechizos.



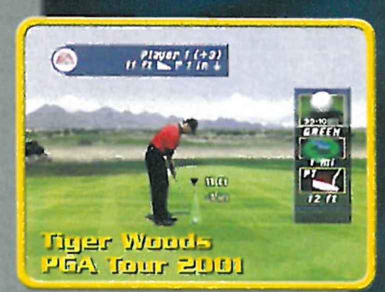
El diablillo al que prometieron el amor de una tierna y exuberante dama.



Construye una ciudad *como Dios manda* en medio del Olimpo griego...



Este juego se parece tanto a «Warcraft II» que hasta es divertido.



El Tigre vuelve con la edición 2001 de su simulador más aclamado. ¡¡*Eagle*!!

Otras...

Blade, el vampiro



El juego sobre la famosa película del caza vampiros llega a PlayStation con más de dos años de retraso respecto al original. ¡Qué cosas! «Blade» es un *beat'em–up*, como no podía ser de otra forma, que podemos comparar con «Zombie Revenge» de Sega por la acción y los enemigos que, en muchos de los casos, serán bichos de ultra tumba. El desarrollo será muy similar al de la película, con decorados que reconoceremos a primera vista...



Sonic Adventure 2



En la versión que se distribuirá en nuesto país de «Phantasy Star Online» Sega incluirá una *demo* de «Sonic Adventure 2» para gozo de todos los seguidores del erizo azul. En ella conoceremos lo que es la auténtica velocidad en las calles de San Francisco. Visualmente nos encontramos con bastante mejoras en cuestión de suavidad, vértigo y creación de escenarios. Por ahora, no hay fecha de salida oficial en España.



La Primavera a los Pokémon altera

Los maestros Pokémon de toda España están de suerte, ya que en plena primavera Nintendo tiene previsto lanzar las ediciones Oro y Plata de «Pokémon».



Estos nuevos cartuchos nos brindan la posibilidad de jugar con más de 200 Pokémon y la opción de tener un huevo mezclando un Pokémon macho con una hembra. También hay ocho nuevos líderes a los que destruir y la posibilidad de sincronizar el reloj del cartucho con el tiempo real, para que existan la noche y el día durante la aventura. Se han incluido además, nuevos golpes en las batallas. Por supuesto, será compatible con todos los «Pokémon» aparecidos anteriormente y con el nuevo «Pokémon Stadium» de Nintendo 64...



Spawn

El personaje de cómic creado por Todd McFarlane hace su aparición en Dreamcast con un *beat'em-up* que cuenta con bastante acción. «Spawn» será el nombre utilizado y no tendrá mucho que ver con la recreativa que sacó Capcom hace bastantes meses. Similar a un «Quake» en tercera persona, las luchas son a base de armas y contará con un guión similar al del cómic. Está previsto que se ponga a la venta en muy poquitos meses, por lo que los *fans* se pueden ir frotando las manos.



Carrier

Cuando tengas entre tus zarpas esta revista, Acclaim habrá lanzado «Carrier», una aventura de terror 3D con mucha, mucha acción.
El desarrollo de «Carrier» es en primera persona y Jaleco ha puesto mucho énfasis en que pasemos auténtico miedo destruyendo las mutaciones sufridas por toda la tripulación de un gigantesco barco. Nuestra misión será acabar con un virus capaz de eliminar la vida en la Tierra si no hacemos algo pronto. La mezcla de aventura y acción será uno de los puntos más importantes de «Carrier».

Toy Racer: carreras solidarias

Sega aumenta su oferta de títulos *on-line* con «Toy Racer», un desarrollo de la francesa No Cliché basado en el universo de «Toy Commander». Hace unos días, pudimos disfrutar de unas carreritas en red con diferentes compañeros de Hobby Press en un servidor en pruebas y, aunque no iba demasiado bien, si fue bastante divertido.
«Toy Racer» cuenta con varios modos de juego diferente y muchos de los escenarios vistos en «Toy Commander». La mejor noticia de todas es que podremos comprarlo por sólo 1.990 ptas. de las cuales 150 irán a parar a una organización benéfica.
Así que una buena forma de usar el dinero que nos han traido los Reyes Magos es corriendo a nuestra tienda más cercana y hacernos con «Toy Racer».



Startopia

Eidos presenta un juego de estrategia de lo más original. «Startopia» es un caso raro de seres mutantes con aires de juerga en sus caras. Nuestro objetivo es el de crear una estación que dé cabida a diferentes razas alienígenas. Podremos seleccionar entre nueve diferentes que poseen variadas personalidades y se juegan de diferentes formas. El modo multijugador tiene un significado bastante especial en «Startopia» por lo que debemos ir preparando los módem.



Estrategia China para PC

Three Kingdoms: Fate of the Dragon» es un juego de estrategia basado en una novela china. La compañía Overmax Studios lo tiene en preparación para PC y ya muestra muchas opciones y posibilidades. Visualmente, tiene un aspecto prometedor, con un montón de edificaciones de las primeras épocas de China. Pero lo realmente interesante de este título es la cantidad de estrategias diferentes que podemos poner en uso durante la partida. En muy poco tiempo lo tendremos en las tiendas.



Vanishing Point

Clockwork Games tiene a punto de caramelo las versiones de PlayStation y Dreamcast de su primer juego de coches: «Vanishing Point». Unos cuantos meses atrás pudimos jugar con una *beta* bastante inacabada, pero ya está aquí el juego completo y hemos encontrado un montón de gratas sorpresas. 30 marcas de coches, cuatro modos de juego y una jugabilidad que quita el hipo. Dreamcast, además, tendrá posibilidades *on-line*.



Los servidores de PSO a punto

Hace poquitos meses estuvimos con Yuji Naka admirando su nueva obra, «Phantasy Star Online», y ahora nos llega a la redacción para que la disfrutemos tranquilamente. Traducido completamente al castellano y con una historia en modo *off-line* de lo más interesante, tuvimos la oportunidad de probarlo *on-line* formando equipo con tres compañeros ingleses de profesión. La cosa no iba mal y apenas había ralentizaciones, pero se notaba cierto *lag*. Sega está trabajando actualmente en acomodar unos buenos servidores para que todo el mundo pueda disfrutar de lo lindo. ¡Preparad las espadas hermanos consoleros!



Otras...

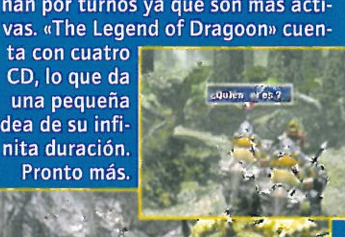
Heist



Virgin se ha *sacado de la manga* una aventura con una realización técnica bastante extraña. «Heist» nos pone al mando de un ex presidiario que tiene que realizar misiones para la mafia. El guión es bastante *fuertecito* y la acción pasará con más pena que gloria. Durante las próximas semanas se pondrá a la venta para PC.

The Legend of Dragoon

Sony ya tiene traducido un nuevo juego de Rol para PlayStation con un guión de lo más interesante. Se desarrolla al estilo «Final Fantasy» buscando aliados y aventuras. Las batallas, por el contrario, no funcionan por turnos ya que son más activas. «The Legend of Dragoon» cuenta con cuatro CD, lo que da una pequeña idea de su infinita duración. Pronto más.





Fear Effect 2: Retro Helix

La segunda entrega de una de las aventuras más interesantes y difíciles de PlayStation muestra una cara muy similar a la primera, pero con muchos cambios en la jugabilidad. «Fear Effect 2: Retro Helix» se sitúa antes de lo visto y conocido en «Fear Effect». Visualmente no han variado nada y las novedades vendrán del lado de los nuevos personajes incluídos, en la alta violencia y en la aparición de un modo de tensión que hará las veces de barra de energía. Su salida está prevista para los primeros meses del presente 2001.





Orphen

En Marzo de este nuevo milenio llegará a nuestro país «Orphen», un juego que mezcla el Rol con el *beat'em–up* en PlayStation2. Podremos elegir entre varios personajes para después formar un equipo con el que ir avanzando por diferentes niveles. «Orphen» nos ofrece más de 60 ataques distintos que se reparten entre magias y golpes con armas blancas. Activision asegura la acción con más de 100 situaciones límite. Además, ha tratado de aprovechar algunas de las posibilidades de la consola oscura de Sony. En Marzo saldremos de dudas.



Paris-Dakar

Próximamente llegará a PC y PlayStation2 un simulador sobre el París Dakar. Con todos los vehículos de esta prueba, Acclaim pretende darnos carreras salvajes en 12 escenarios que se irán desbloqueando según vayamos ganando etapas. En el apartado visual promete bastante...

Código ético

La Asosiación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) junto con el Instituto Nacional de Consumo, han creado un código ético sobre la clasificación y publicidad de los videojuegos en España. A partir de ahora, todos los lanzamientos que se pongan en circulación en nuestro país quedan clasificados en cuatro categorías diferentes. Ahora podremos saber si un juego nos conviene o no echando un vistazo a la etiqueta. Así, se diferenciarán si son productos no recomendados para menores de 13, 16 ó 18 años o, por el contrario, son aptos para Todos los Públicos. De esta forma, muchos padres se quedarán más tranquilos a la hora de adquirir software para sus hijos. ¡Menos mal!

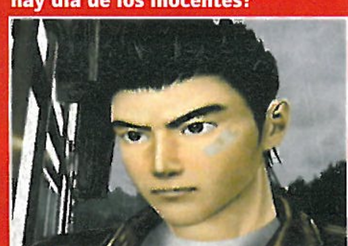




Lo + Caliente

Shenmue NO llega a PS2

Con esta cara de *empanao* se quedó Ryo cuando ojeó en nuestra revista que acabaría buscando al asesino de su padre en los circuitos de PlayStation2. Evidentemente le gastamos una pequeña *inocentada* por aquello del 28 de Diciembre... ¿o es que en Japón no hay día de los inocentes?



Otras...

Tintin 2

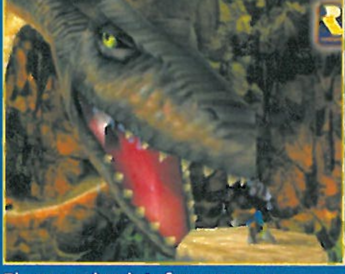


Infogrames está preparando una nueva aventura de Tintin para Game Boy Color. En estos momentos, «Tintin 2» se encuentra en desarrollo y todavía le queda un poquillo hasta que salga al mercado.

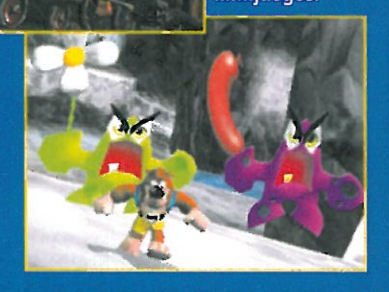
Shenmue tendrá una película

A finales de Enero, los japoneses podrán disfrutar de una película basada cien por cien en el juego «Shenmue». Ésta contará con nuevos ángulos de cámara además de algunas escenas inéditas. Esperemos que Sega haga todo lo posible para que algún día llegue a nuestro país.

Banjo-Tooie



El esperado plataformas para Nintendo 64 está cada día más cerca. Visualmente, explotará al máximo el apartado técnico de la consola e incluirá efectos gráficos espectaculares nunca vistos antes en Nintendo 64. Otro detalle que también llama la atención es el tamaño de algunos enemigos que se salen, literalmente, de la pantalla y que superan todo lo visto en «Donkey Kong». En «Banjo Tooie», como buen plataformas, la jugabilidad se basa en avanzar, tratando de descubrir todos los secretos posibles, pero además Rare ha incluído minijuegos.



XBOX ya tiene cara



Microsoft presentó el mismo día de Reyes el aspecto que tendrá su primera incursión en el difícil mundo de las consolas. Este evento tuvo lugar en el CES de Las Vegas, donde Bill Gates mostró el diseño de esta *bestia parda* de 128 bits. El diseño en principio parece de lo más espectacular. La X en la parte superior de la consola nos ha encantado, aunque tiene pinta de tener el tamaño de un video VHS de los 80. Otro detalle en el que Microsoft no ha defraudado ha sido a la hora de incluir cuatro puertos para las partidas multijugador –cosa que no hizo Sony con PlayStation2–. Las conexiones traseras serán sencillas: cable de corriente, clavija para conectar el cable del teléfono y una salida para enchufar la consola al televisor. El *control pad* que incluye la consola parece en un principio bastante completo. Cuenta con diez botones y tres palancas para controlar los movimientos del juego, pero nos *da en la nariz* que también tendrá un tamaño bastante considerable. Sobre la fecha de salida... primavera del 2002 en Europa.

Los juegos de Xbox

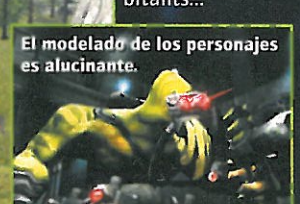
Oddworld: Munch´s Oddysee

Una vez cancelada la versión PlayStation2, Oddworld Inhabitants no desperdicia la oportunidad de dar a Abe una nueva aventura en XBox. En el CES se mostraron interesantes imágenes sobre el desarrollo de una aventura ALUCINANTE. Como podemos ver en las pantallas, los escenarios se pierden en el fondo, las texturas son de gran calidad y la cantidad de personajes que se muestran en el escenario nos permiten hacernos una idea del poder de esta bestia. Se supone que cuando Microsoft ponga a la venta la consola, «Oddworld» estará disponible, aunque con una cosa tan compleja puede que se retrase algo más. Ya veremos lo que le depara el futuro a la gente de Oddworld Inhabitants...

Bonito paraje modelado en tiempo real por XBox.

Abe tiene un gran aspecto en XBox.

Ver esto en tiempo real es una experiencia única.



El modelado de los personajes es alucinante.

Malice



Aquí podemos apreciar lo detallado del mazo de la protagonista.

Este robot tiene muy buen aspecto.

Argonaut Software también tiene sus ilusiones puestas en XBox y lo demostró con una *demo* de «Malice». Este plataformas contará con 30 niveles y será para un solo jugador. Lo que más impresionó de la *demo* que se vió en el CES fue la calidad de los efectos de luz y algunos detalles como el pelo del protagonista, además de los reflejos del robot. Argonaut Software ha confirmado que «Malice» estará a la venta en cuanto Microsoft ponga la consola en las tiendas... ¡Ya nos estamos frotando las manos!



La protagonista se mueve de maravilla.

Licenciatarios

Microsoft cuenta con más de160 compañías trabajando para su consola. En este pequeño recuadro mostramos las más importantes y conocidas por todos los amantes del lugar...

LionHead	Capcom	Genki	Midway
Climax	Acclaim	Jaleco	Reflections
Criterion	Arika	Bioware	Taito
Konami	Argonaut	Crave	Takara
Tecmo	Bandai	Core Desing	Valve
Virgin	Havas	Epic Games	Ubi Soft



Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

PC HARDWARE

BEST BUY EASY GO

~~24.990~~ 22.990

CD-RW CREATIVE BLASTER 8x4x32


~~32.990~~ 29.900

CÁMARA FOTO. BEST BUY EASYSNAP HOME


31.900

MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW 56k NETCLIC + ALIEN vs PREDATOR

~~11.900~~ 7.990

PC SOFTWARE

BALDUR'S GATE II


~~6.990~~ 6.495

COLIN McRAE RALLY 2


~~7.995~~ 7.495

PC FÚTBOL 2001


3.995

SACRIFICE


~~6.490~~ 5.995

THE LONGEST JOURNEY


2.995

PLAYSTATION 2

DEAD OR ALIVE 2


~~9.990~~ 9.490

F1 RACING CHAMP. SEASON 2000


~~10.490~~ 9.990

KESSEN


~~10.490~~ 9.990

FIFA 2001


~~10.490~~ 9.990

RAYMAN 2


~~10.990~~ 10.490

PLAYSTATION

007 RACING


~~7.990~~ 7.490

ALIEN RESURRECCIÓN


~~7.990~~ 7.490

DINO CRISIS 2


~~6.990~~ 6.490

FIFA 2001


~~7.990~~ 7.490

TOMB RAIDER: CHRONICLES


~~7.990~~ 7.490

DREAMCAST

METROPOLIS STREET RACER


~~8.990~~ 8.490

QUAKE III ARENA


~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL 3


~~8.990~~ 8.490

SHENMUE


~~8.990~~ 8.490

TOMB RAIDER: CHRONICLES


~~9.990~~ 9.490

NINTENDO 64

007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE


~~9.990~~ 9.490

DONALD COUAC ATTACK

~~9.995~~ 9.495

TOM & JERRY: FIST OF FURY


~~9.995~~ 9.495

THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK


~~12.990~~ 12.490

GAME BOY

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF JOKER


~~5.990~~ 5.490

DEADLY SKIES


~~5.990~~ 5.490

DONKEY KONG COUNTRY


~~6.990~~ 6.490

POKÉMON TRADING CARD


~~5.990~~ 5.490

THE MUMMY


~~5.990~~ 5.490

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 28 de febrero.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 © 976 218 271



GAME

EXIT

Havas Interactive ¡se sale!

Invierno del 2000. Havas Interactive nos invita a disfrutar en directo de sus estrellas para el nuevo milenio. En este reportaje os hacemos un resumen de todo lo visto y vivido durante esa intensa semana...

Avance

Diablo II Expansion

Otro de los platos fuertes que nos dejaron ver, pero no tocar, en Blizzard fue el estado de desarrollo en el que se encuentra la *beta* de «Diablo II Expansion».



Cómo tal extensión del juego original, hay que aclarar que no se trata de un nuevo «Diablo» y que será obligatorio tener el original para jugarlo. Este *add-on*, como dirían los ingleses, aumenta el número de niveles y magias, pero lo mejor de todo es que a los cinco personajes de «Diablo II» se les han unido dos



nuevos. Cuando nos presentaron el juego la gente de Blizzard nos hizo una demostración muy interesante de estas dos nuevas clases que se diferenciarán bastante entre sí.
La llamada Asesina basa su estilo de lucha en los golpes rápidos y críticos, y utiliza todo tipo de trampas para destruir a sus enemigos. Por su parte, el Druida se aprovecha de la amiga Naturaleza para crear bestias como lobos, osos o cuervos, además de magias muy poderosas para vencer al Diablo. Estos hacen de «Diablo II Expansion» un título más que deseado... pero hasta Junio.







WARCRAFT III

La guerra de Azeroth

«Warcraft III» nos propone una guerra entre razas diferentes en un mundo completamente devastado. A la tercera parte de un éxito de masas todavía le queda un poquito para estar en su punto, pero por lo menos ya sabemos más cositas...



El mapa es de gran utilidad para saber en todo momento donde se encuentran las tropas.

La razón de este viaje fue la posibilidad de ver en acción el progreso de grandes títulos, pero el único que realmente nos enamoró fue, de verdad, «Warcraft III». Blizzard nos mostró una *beta* bastante avanzada en la que atisbamos mejoras muy interesantes que, a continuación, os pasamos a relatar. Seis años han pasado ya desde que «Warcraft II» hiciese su aparición en PC, y en este periodo de tiempo la tecnología ha avanzado una enormidad y esto se nota echando un simple vistazo a las pantallas que publicamos. «Warcraft III» conserva la perspectiva isométrica que tanto juego nos dió en sus anteriores versiones, pero el planteamien-



La magia y la fuerza serán los elementos indispensables para vencer en la guerra.

to gráfico ha cambiado notablemente. Blizzard *se ha currado* todo, absolutamente TODO, empezando desde cero y aplicando las técnicas tridimensionales más avanzadas. De este modo, podemos ver todas las unidades modeladas de una forma exquisita, moviéndose bellamente por unos escenarios absolutamente magníficos con montones de elementos para crear y/o destruir.
En cuestión de diversión, Blizzard quiere dejar muy claro que «Warcraft III» estará más enfocado hacia la acción que a la construcción. Para ello podremos usar un total de cinco razas distribuidas entre humanos, orcos, no muertos, demonios y elfos de la noche. En estos momentos están casi acabadas pero aún les quedan un par de retoques importantes.
Un tema fundamental en «Warcraft III» será lo que Blizzard ha denominado *RPG-Strategy*, léase: *estrategia con pinceladas de Rol*. Para muestra tenéis la presencia del Héroe, que no es otro que el implacable líder de todas nuestras unidades.
Todas ellas irán ganando experiencia y habilidades según vayamos *batallando*, por lo que perder una de ellas puede suponer un gran descalabro en nuestro equipo.
Blizzard nos mostró una *beta* que parecía estar bastante avanzada pero la fecha de salida está prevista para finales del 2001, aunque si recordamos la tardanza de «Diablo II»...

Nacho



Cada raza tiene sus propias construcciones y, según la que hayamos elegido, resultarán más limpias y perfectas –humanas–, o sucias y destruidas –orcos–.

Tendremos la posibilidad de utilizar el *zoom* para lanzar ataques lejos de la acción.

TRIBES II

Acción on line por equipos

En el estado de Oregon se encuentra Dynamix Studios, compañía creadora de la esperada secuela «Tribes II».



Mucho cuidado con el fuego cruzado o tendremos verdaderos problemas.

Sólo estuvimos un día en el estado de Oregon, pero desde luego fue bastante *movidito*. Desde primera horas de la mañana estuvimos *dando caña* en Dynamix Studios toda una expedición de *piriodistas* europeos congregados allí para asistir a la presentación de «Tribes II».

Aunque no *papamos jota* de inglés, pudimos hablar, con *señor-que interpreta palabras* de por medio, con Dave Georgeson que nos reveló los secretos de producción de este «Tribes II», para después disfrutar de una fantástica partida *on-line* contra 28 *betatesters*. La principal diferencia que encontraremos entre la primera y segunda parte reside en el apartado visual. Tres razas completamente rediseñadas, armas *a saco* y unos escenarios *engalanados* de detalles y con una extensión sorprendente son las novedades. A la hora de *liarnos a tiros* podremos hacerlo de dos maneras diferentes; la primera de ellas en el modo *off-line*, donde Dynamix está poniendo verdadero empeño en los *bots*. La otra, mucho más interesante, es la que intentaron *vendernos cual moto*: comandos formados por decenas de personas con un gran nivel de compenetración, que tratarán de vencer en la batalla utilizando gran cantidad de armamento y vehículos de asalto. En el mes de Marzo, a nuestra disposición en todas las tiendas...

Nacho

Así sonrientes y *tontifelices* posó el equipo de «Tribes II» para Juegos & Cía.

El uso del *Jet Pack* da a «Tribes II» nuevas posibilidades estratégicas. Las armas y demás *artefactos* podremos comprarlos en tiendas.



La cooperación entre compañeros es absolutamente vital.

EMPIRE EARTH

La Historia es un juego

San Francisco, la ciudad del Golden Gate Bridge y los tranvías, acogió la presentación de «Empire Earth», un título creado por un *ex* de Microsoft: Rick Goodman. Gustará a los amantes de la estrategia...



Una base futurista completamente fortificada y *recauchutada en latón del güeno*.

Stainless Steel Studios es una compañía creada por Rick Goodman, principal diseñador del mítico «Age of Empires». Y «Empire Earth» no es otra cosa que un intento ambicioso de Mr. Goodman por ahondar en un género que todavía tiene mucho que decir en PC.



El Coliseo Romano está modelado, y convenientemente cerrado, en 3D.

«Empire Earth» pretende albergar en un sólo juego más de 500.000 años de historia y, para ello, Stainless Steel Studios ha creado más de 200 unidades y planteado diferentes épocas que van desde el Paleolítico hasta el Futuro, pasando por la Grecia Clásica o el Medievo. Por supuesto, cada época ha sido modelada en 3D. La prioridad en todas las misiones propuestas será añadir nuevas unidades, y para conseguirlo debemos descubrir y aprender a usar la tecnología de la edad en que estemos. Así al principio tendremos que conseguir hacer fuego, descubrir la rueda, y en épocas más cercanas inventar tanques, aviones, etc. Otro detalle a resaltar en «Empire Earth» es la presencia del componente religioso que afectará al desarrollo de la partida dependiendo de lo bien o mal que *congeniemos* con los dioses de las diferentes épocas y civilizaciones.

«Empire Earth» nos sitúa en diferentes y distantes parajes del mundo.

Stainless Steel Studios va a incluir, además, un modo multijugador y un diseñador de misiones con el que podremos pergeniar y modificar a nuestro antojo cualquier escenario que escojamos. Havas Interactive planea ponerlo a la venta para Septiembre de este año.

Nacho

Avance

Arcanum

Los padres de esta extraña criatura no son otros que Troika Games, pequeña compañía californiana afincada cerca de Los Angeles. En estos momentos están desarrollando «Arcanum», un atípico juego de Rol en el que nuestro personaje va evolucionando según nuestras apetencias. Aquí no hay clases, sólo razas que luchan fieramente por la permanencia en un mundo bastante hostil. Cuando leáis estas líneas, es probable que «Arcanum» ya esté listo y en la calle para jugarlo.



Bella estampa de los creadores de «Arcanum».



Throne of Darkness



Los jóvenes componentes de Click Studios son muy majetes.

Ahora toca imaginarnos un «Diablo II» ambientado en el Japón medieval, y a los Shogunatos, los enconados enemigos contrarios a nuestros intereses. Añadamos un puñado de diferentes personajes que podremos controlar en cualquier momento, un montón de llaves japonesas, magia y... nos encontraremos con «Throne of Darkness».

Esto es básicamente lo que está preparando la gente de Click Studios para marzo del 2001 y que, por fortuna, llegará a nuestro país convenientemente traducido. Para variar.





Aquí tenemos a uno de nuestros hombres en plena acción...

Solo un hombre con amplia experiencia en explosivos puede hacer una cosa así.

Las tropas del Eje son las malas de la película que Pyro se ha currado.

Los gráficos han mejorado en calidad y detalle.

PS2 y Dreamcast tendrán dos versiones EXACTAS.

Aquí tenemos a un grupito de exaltados Kamikazes...

COMMANDOS 2

Asalto al tren de las consolas

En el pasado número 8 de Juegos & Cía. avanzamos cómo iba a ser «Commandos 2» para PC. Ahora, diez números después, las versiones de Dreamcast y PS2 son una maravillosa realidad...

Si hace casi diez números os hablamos de «Commandos 2» en un avance espectacular sobre lo que iba a suponer la continuación de una de las joyas españolas más increíbles, ahora nos toca preocuparnos por las versiones que van a tener tanto Dreamcast como PS2.

En un alarde de poder, Pyro abrió sus oficinas de par en par precisamente para descubrirnos las virtudes de dos réplicas exactas al título de PC. Gráficos, movimientos, opciones, mapas, personajes, armas, enemigos, misiones y objetivos aparecen sin reducción de calidad y con las mismas garantías con que fueron concebidas para el original de PC. Pero lo mejor de toda la presentación fue ver el modo en que Pyro había resuelto el problema de hacer controlable la acción desde nuestros control pad. A diferencia de otros desarrollos, las acciones disponibles se consiguen rápidamente y de un modo completamente intuitivo.

¿Pero qué es lo que nos vamos a encontrar –por vez primera– dentro de«Commandos 2» cuando encendamos nuestras flamantes PS2 y Dreamcast?

Básicamente el desarrollo de Pyro depende de lo que sus creadores han dado en llamar *táctica frente a estrategia*. Es decir, partiendo de unas limitaciones para completar la misión –tiempo, hombres, cualificación o armas–, debemos estructurar un plan de ataque que llegue a buen término con el menor número de bajas. Es más, en algunos momentos la pérdida de hombres en combate puede suponer el fin de la misión. Lo anterior viene a suponer, precisamente, la piedra filosofal del éxito del primer «Commandos» que, lejos de aconsejarnos el uso indiscriminado de armas y derivados, lo que proclamaba era la frialdad de enfrentarnos a un enemigo que es capaz de detectar nuestra presencia al más mínimo fallo de alguno de los soldados que controlamos.

Esa es otra de las gracias del juego: la necesidad de pasar desapercibidos evitando en todo momento la mirada, o el oído, de los enemigos, que viene representado en la pantalla mediante un campo triangular de color verde. Si alguno de nuestros hombres entra allí, seremos presa de los Nazis –o japonesitos– y pasaremos a engrosar la interminable lista de víctimas que el fascismo se cobró durante la Segunda Guerra Mundial.

Pues así están las cosas: «Commandos 2» afila sus cuchillas en su retiro madrileño, a la espera de invadir el territorio PC, Dreamcast y PS2 con los argumentos de juego que tantos beneficios ha reportado a sus creadores durante estos últimos dos años.

Lo que tuvimos muy claro nada más salir de la presentación es que el producto que Pyro tiene en sus manos es lo suficientemente espectacular y divertido como para convertirse en un éxito seguro, y muy mal tendrían que hacer las cosas para estropear la *beta* que probamos en sus oficinas.

Lo mejor de todo es que por la pinta que tiene la cosa, estamos ante uno de los lanzamientos más impresionantes, novedosos y... ¡ESPAÑOLES! del nuevo milenio.

José Luis

Como no destruyamos ese cañón... ¡la cosa se va a poner muy mal!

En las oficinas de Pyro Studios pudimos comprobar la calidad de las versiones Dreamcast y PS2.

Las zonas verdes representan el rango de visión. Si entramos en él, ¡seremos descubiertos!

Mapa de Colditz

«Commandos 2» es uno de los ejercicios de fidelidad mejor realizados de la historia. Prueba de ello es la reproducción que los chicos de Pyro *se han marcado* de la fortaleza de Colditz: solamente han variado elementos que podían mejorar el objetivo de las misiones, como un río cercano.



Sega golpea dos veces

Saturn es el nombre de una consola que se dió una *costalá* de impresión. Hoy vuelven alguno de sus clásicos.

Sega es una compañía que por culpa de su increíble departamento de recreativas tiene la costumbre de invadir nuestras pantallas con clásicos en los que nos hemos dejado más duros de los deseados. «Virtua Tennis», «House of the Dead», «Virtua Fighter», «Sega Rally», «Daytona USA» y... «Fighting Vipers» son nombres que hemos jugado alguna vez en Dreamcast, o Saturn, y que a pesar de contar con una calidad de conversión excepcional, parece que el gran público nunca los ha considerado una VERDADERA y FIABLE razón de compra.

Por eso es de extrañar que Sega no ceje en su empeño y vuelva a la carga con nombres que, aunque conocidos para una parte de la audiencia, *suenan a chino* a la gran mayoría que, entre otras cosas, desconocen la fascinante historia que les acompaña.

«Fighting Vipers» es una curiosa saga, nacida en los años de reinado recreativo de «Virtua Fighter 2» que tenía el punto original de mostrar *escenarios jaula*, es decir, que a diferencia de los «Tekken» o «Soul Calibur» donde podemos tirar al vacío a nuestro adversario, aquí los dos contendientes están atrapados y condenados a combatir hasta el final. Eso si no lo remediaba un golpe seco... algo así como un *combo* bastante complejo de ejecutar que podía mandar a nuestro enemigo contra las cuerdas y dejarlo literalmente KO.

Pero otra de sus gracias es que los personajes están equipados con armaduras y objetos que habitualmente no se ven en los títulos de lucha como bicicletas, patines y tablas de *skate* que sirven para *arrearle* en los morros al contrario y que ponemos en circulación con las clásicas combinaciones de teclas.

A diferencia de otras sagas que nos venden argumentos dignos de un *culebrón Malayo*, aquí los personajes no tienen problemas mentales ni familiares perdidos en alguna selva tropical. Siguen siendo los mismos pero con otros de nuevo cuño que exhiben habilidades inéditas y renovadas. A ver qué tal le sale la jugada a Sega con este *revival noventero* en toda regla...

José Luis

¿No le molestará esa bicicleta para hacer la llave?

Por mucho que lo intenten, no pueden salir de la jaula...

Los golpes secos son efectivos 100%

¿A ver cuánto mide mi pierna izquierda?

Lucha clásica para un juego clásico de Sega.

Indurain al estilo luchador consolero...

Otras...

Daytona USA 2001 • DC

Hablar a estas alturas de «Daytona USA» es como hacerlo del «Pac-Man», «Donkey Kong» o «Space Invaders». La primera recreativa que puso texturas a los polígonos de un modo salvaje para mover el escenario a velocidades de vértigo es hoy una realidad para Dreamcast. Y es que después de dos fiascos MONUMENTALES para Saturn, por fin el clásico se podrá ver resarcido de los desmanes que han cometido en nombre de su gloria.

Para conseguir esto, Hasbro /Sega han replicado cada curva del original y le han incluido los circuitos y coches de la *Circuit Edition*, amén de *calzar* otras novedades como el juego en internet. Opción ésta que a día de hoy desconocemos si Sega pondrán en marcha en nuestro país.

Lo que si parece claro por la versión que hemos podido jugar es que por fin han conseguido una réplica de la recreativa que vio la luz en el año 93. Esto, que es una buena noticia, aunque tiene el inconveniente de que los años no pasan en valde y el concepto de juego se ha quedado bastante desfasado después de probar extensísimos simuladores como «Gran Turismo» & Cía. Por lo menos, esta vez Sega no pone en manos de «Daytona USA 2001» todas sus bazas de triunfo, ya que entre su catálogo de maravillas hay nombres del calibre de «Ferrari 355 Challenge» «MSR» o «Sega GT».

Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Superación de Situaciones Ridículas:

0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circuito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.



4.-Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?





Otra falta como ésta y tienen que llevarse la pierna del lanzador en el carrito. ¡Dobla la rodilla cernícalo!

Las animaciones de los jugadores están muy logradas.

Los porteros paran más que la guardia civil.

¡Cuánta potencia sin control!

PCFÚTBOL 2001

Ha llegado el momento de disfrutar este nuevo milenio de una nueva versión del mayor de los éxitos de Dinamic. Pero esta vez con un simulador de los de verdad.

En esta versión podemos jugar ligas como la argentina, la holandesa...

¡Engalanaaaaaado está el coliseo para ACOGER en su VERDE PRADERA este partido!

De la misma manera que los Reyes Magos, el sorteo extraordinario de Navidad, o una buena pata de cordero forman ya parte de la tradición patria más arraigada, también se está convirtiendo en algo habitual la llegada por estas fechas a los quioscos de toda Hispania de una nueva versión totalmente actualizada de «PC Fútbol».
Esta vez Dinamic no ha limitado sus esfuerzos a crear un nuevo *interfaz* lleno de menús y opciones en el modo *Manager*, si no que *se han currao*, y mucho, la parte jugable del programa. Este nuevo simulador, por primera vez, integra el modo multijugador, lo que quiere decir que por fin podremos demostrar a nuestros primos del Caribe quién es el jefe. Eso sí, Dinamic no nos ha dado ningún tipo de facilidades ya que, tanto si queremos jugar por módem como si elegimos la opción *on-line*, tendremos que conocer el teléfono o, en su defecto, la dirección IP del equipo contra el que queremos jugar. A ver si el año que viene se les *animan las neuronas* y crean un servidor donde *echarnos unas partiditas* sin necesidad de conocer al rival.
El nuevo motor gráfico que Dinamic ha diseñado para la ocasión es el más potente de todos los que se han desarrollado para esta longeva saga, mucho más ágil y suave que el del pasado año. Las animaciones de los jugadores son excelentes, con movimientos muy semejantes a los de los *cracks* reales, y una soberbia ambientación que nos hará sentir incluso la hierba *lamiéndonos las botas*. Pero por desgracia, aunque han dado en el clavo también *se han machacao el dedo*. A pesar de que animaciones y movimientos parecen reales, la sensación que emana no es de *fútbol total*.
Manejando un sólo jugador podremos recorrer todo el campo hasta la portería rival y disparar a puerta sin ningún tipo de oposición, y ni el jugador es Ronaldo, ni la defensa es la habitual del Barça. En lo que al modo *Manager* respecta, poco ha cambiado. No se han introducido cambios significativos en ninguno de sus parámetros, los menús y las opciones son prácticamente las mismas de la versión anterior. Una de las pocas diferencias es que ahora podremos manejar a los equipos de las ligas argentina, holandesa, escocesa, belga y portuguesa.
Si hay algo que atrae por encima de todo es el precio. Esas asequibles 3.995 ptas. son una de las grandes virtudes que han caracterizado a esta compañía. ¡Que vayan tomando nota el resto! Este es sin duda el mejor simulador de fútbol que ha programado Dinamic; el modo *Manager* cuenta con unas cuantas opciones más y además el simulador ha sido infinitamente mejorado, pero aún queda pendiente la tarea de fabricar una verdadera sensación de fútbol y jugabilidad. ¡A seguir entrenando!

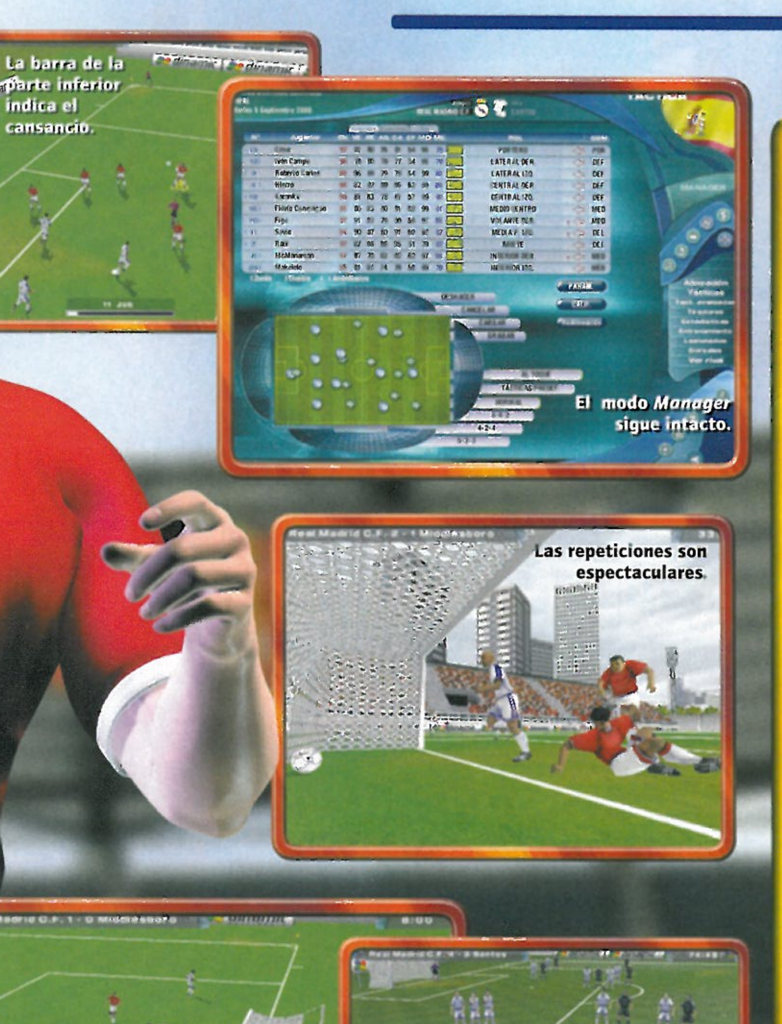
Gustavo



Como bien luce la colosal espalda de Morientes, los nombres son de verdad...

¿Reconocéis a estos dos? Sí, son dos jugadores del Madrid: Puyol y Donato.





La barra de la parte inferior indica el cansancio.

El modo *Manager* sigue intacto.

Las repeticiones son espectaculares.

Como novedad tendremos la opción de jugar en red.

A área revuelta ganancia de cazagoles... versión refranera del gol espinillero.

Modo multijugador



Aunque Dinamic lo esté anunciando como novedad estrella, seguimos pensando que la innovación está en el simulador. Prueba de ello es la falta de un servidor central para poder competir sin necesidad de conocer al rival.

RED LOCAL TCP/IP

Red local TCP/IP. Mediante esta opción podremos jugar en una red local, siempre y cuando tengamos los protocolos TCP instalados y conozcamos la IP del rival.

MODEM

Módem. Para jugar por el módem seleccionaremos esta opción. Pero antes debemos saber a quién estamos llamando.

SERIE

Serie. Si la conexión que vamos a utilizar se realiza mediante un cable serie, elegiremos esta opción. Necesitamos dos PC.

ONLINE

On-line. Para jugar por Internet, además de una conexión, tendremos que saber la dirección IP de nuestro adversario.



Aquí tendremos que indicar el nombre de la máquina con la que competiremos (1) y después el puesto en el que deseamos jugar (2).

¿Quieres ser millonario?



Jugador que posee la bola. Siempre que nuestro equipo recupere la bola, una zona verde rodeará a un jugador. Éste será el encargado de dar el pase.

Jugador que no posee la bola. Las opciones que tiene nuestro compañero son pasarnos la bola o tirar; según sea el pase, la pregunta será más o menos dificililla.

Equipo defensor. Cuando defendamos tan solo aparecerá en pantalla nuestro portero. Si el equipo rival quiere pasar el esférico tendremos que responder a una pregunta y si acertamos, la posesión será nuestra.

Preguntas. Por cada pase, cada disparo o simplemente para defendernos del rival, tendremos que responder a las preguntas que nos formulen. Éstas varían según la dificultad del pase o del tiro elegido aunque, como podéis ver en la pantalla de la derecha, la complicación no es *excesiva*, ya que en algunas preguntas nos dan incluso la respuesta...

¿Sabes a qué equipo pertenece este escudo?

A. Albacete

B. Elche C. F.

C. C.D. Numancia



PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Dinamic
Precio:	3.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

Objetivo: gestionar bien a tu club para no enviarlo directo a la ruina, sin olvidarte de conseguir los mejores resultados en el simulador

Modo de juego: utiliza la cabeza, codos, tacos y piernas pero, ¡que no te ganen por Dios!

Nº de jugadores:	1 ó 2
Jugadores reales:	Sí
Modo multijugador:	Sí
Armas:	de cuero
Violencia:	a ras de hierba

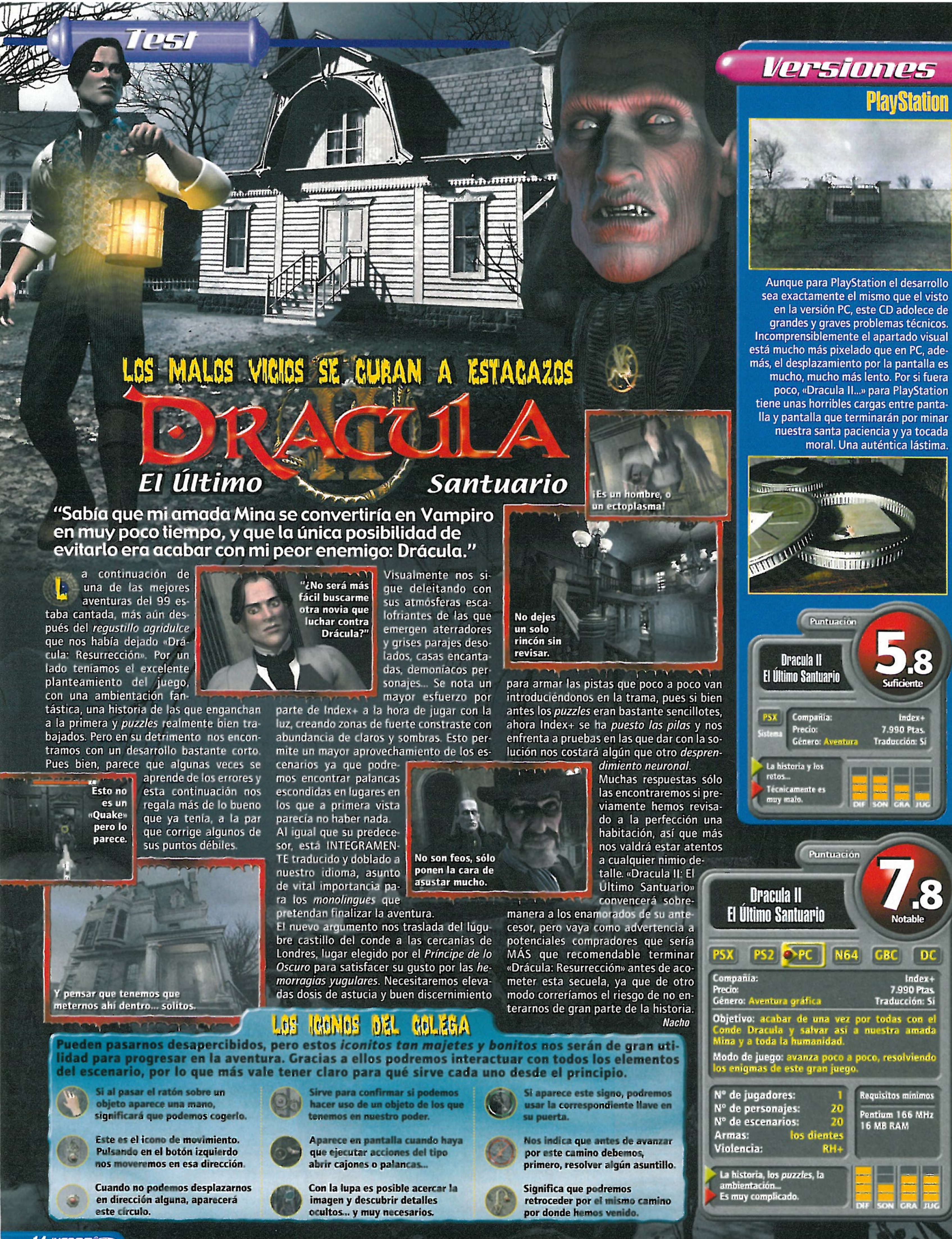
Requisitos mínimos

PentiumII 233 MHz
64 MB RAM
Aceleración 3D opcional

▲ La calidad gráfica del simulador y las animaciones.

▼ No cuenta con un servidor.

DIF | SON | GRA | JUG



LOS MALOS VICIOS SE CURAN A ESTACAZOS

DRÁCULA II El Último Santuario

"Sabía que mi amada Mina se convertiría en Vampiro en muy poco tiempo, y que la única posibilidad de evitarlo era acabar con mi peor enemigo: Drácula."

La continuación de una de las mejores aventuras del 99 estaba cantada, más aún después del *regustillo agridulce* que nos había dejado «Drácula: Resurrección». Por un lado teníamos el excelente planteamiento del juego, con una ambientación fantástica, una historia de las que enganchan a la primera y *puzzles* realmente bien trabajados. Pero en su detrimento nos encontramos con un desarrollo bastante corto. Pues bien, parece que algunas veces se aprende de los errores y esta continuación nos regala más de lo bueno que ya tenía, a la par que corrige algunos de sus puntos débiles.

"¿No será más fácil buscarme otra novia que luchar contra Drácula?"

Esto no es un «Quake» pero lo parece.

Visualmente nos sigue deleitando con sus atmósferas escalofriantes de las que emergen aterradores y grises parajes desolados, casas encantadas, demoníacos personajes... Se nota un mayor esfuerzo por parte de Index+ a la hora de jugar con la luz, creando zonas de fuerte constraste con abundancia de claros y sombras. Esto permite un mayor aprovechamiento de los escenarios ya que podremos encontrar palancas escondidas en lugares en los que a primera vista parecía no haber nada.

Al igual que su predecesor, está INTEGRAMENTE traducido y doblado a nuestro idioma, asunto de vital importancia para los *monolingues* que pretendan finalizar la aventura.

El nuevo argumento nos traslada del lúgubre castillo del conde a las cercanías de Londres, lugar elegido por el *Príncipe de lo Oscuro* para satisfacer su gusto por las *hemorragias yugulares*. Necesitaremos elevadas dosis de astucia y buen discernimiento para armar las pistas que poco a poco van introduciéndonos en la trama, pues si bien antes los *puzzles* eran bastante sencillotes, ahora Index+ se ha *puesto las pilas* y nos enfrenta a pruebas en las que dar con la solución nos costará algún que otro *desprendimiento neuronal*.

Muchas respuestas sólo las encontraremos si previamente hemos revisado a la perfección una habitación, así que más nos valdrá estar atentos a cualquier nimio detalle. «Dracula II: El Último Santuario» convencerá sobremanera a los enamorados de su antecesor, pero vaya como advertencia a potenciales compradores que sería MÁS que recomendable terminar «Drácula: Resurrección» antes de acometer esta secuela, ya que de otro modo correríamos el riesgo de no enterarnos de gran parte de la historia.

Nacho

¡Es un hombre, o un ectoplasma!

No dejes un solo rincón sin revisar.

No son feos, sólo ponen la cara de asustar mucho.

Y pensar que tenemos que meternos ahí dentro... solitos.

Versiones

PlayStation

Aunque para PlayStation el desarrollo sea exactamente el mismo que el visto en la versión PC, este CD adolece de grandes y graves problemas técnicos. Incomprensiblemente el apartado visual está mucho más pixelado que en PC, además, el desplazamiento por la pantalla es mucho, mucho más lento. Por si fuera poco, «Dracula II...» para PlayStation tiene unas horribles cargas entre pantalla y pantalla que terminarán por minar nuestra santa paciencia y ya tocada moral. Una auténtica lástima.

Puntuación

Dracula II El Último Santuario — 5.8 Suficiente

Sistema: PSX
Compañía: Index+
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Aventura — Traducción: Sí

▶ La historia y los retos...
▶ Técnicamente es muy malo.

DIF SON GRA JUG

Puntuación

Dracula II El Último Santuario — 7.8 Notable

PSX PS2 PC N64 GBC DC

Compañía: Index+
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Aventura gráfica — Traducción: Sí

Objetivo: acabar de una vez por todas con el Conde Dracula y salvar así a nuestra amada Mina y a toda la humanidad.

Modo de juego: avanza poco a poco, resolviendo los enigmas de este gran juego.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	20
Nº de escenarios:	20
Armas:	los dientes
Violencia:	RH+

Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM

▶ La historia, los *puzzles*, la ambientación...
▶ Es muy complicado.

DIF SON GRA JUG

LOS ICONOS DEL COLEGA

Pueden pasarnos desapercibidos, pero estos *iconitos tan majetes y bonitos* nos serán de gran utilidad para progresar en la aventura. Gracias a ellos podremos interactuar con todos los elementos del escenario, por lo que más vale tener claro para qué sirve cada uno desde el principio.

- Si al pasar el ratón sobre un objeto aparece una mano, significará que podemos cogerlo.
- Este es el icono de movimiento. Pulsando en el botón izquierdo nos moveremos en esa dirección.
- Cuando no podemos desplazarnos en dirección alguna, aparecerá este círculo.
- Sirve para confirmar si podemos hacer uso de un objeto de los que tenemos en nuestro poder.
- Aparece en pantalla cuando haya que ejecutar acciones del tipo abrir cajones o palancas...
- Con la lupa es posible acercar la imagen y descubrir detalles ocultos... y muy necesarios.
- Si aparece este signo, podremos usar la correspondiente llave en su puerta.
- Nos indica que antes de avanzar por este camino debemos, primero, resolver algún asuntillo.
- Significa que podremos retroceder por el mismo camino por donde hemos venido.



Al principio nos tragaremos un pequeño tutorial para controlar a Rayman.

Estos dinosaurios son nuevos en «Rayman Revolution».

Los piratas *piratosos* siguen siendo el principal enemigo.

Mucho cuidado con los barriles o nos costarán más de una vida.

En este juego, todo el mundo sonríe de PAR EN PAR.

En esta casa vive nuestro amigo Globox.

RAYMAN Revolution

Lo mismo de siempre... ¡para PS2!

Ubi Soft se pone manos a la obra y presenta su primer trabajo para PlayStation2. «Rayman Revolution» es muy divertido pero no aprovecha la consola... ¿o sí?

La mascota de Ubi Soft hace su aparición en PlayStation2 con una versión que puede llevar a engaño. El apellido *Revolution*, consigue hacernos pensar que estamos ante un nuevo «Rayman» creado *ex profeso* para la oscura consola de Sony pero en realidad esto no es así. «Rayman Revolution» podemos considerarlo una especie de expansión del clásico de PlayStation, PC y Dreamcast pero con novedades jugables y visuales. Eso sí, aprovechamos para decir que si tenemos cualquiera de estas últimas versiones, no merecerá la pena hacernos con esta actualización. Gráficamente, no son muchas las diferencias que hemos encontrado respecto a la edición Dreamcast –por poner un ejemplo concreto–. «Rayman Revolution» en PlayStation2 tiene las mismas animaciones suaves y la atmósfera es, en general, EXACTITA...

Cruzar este portal sin apagar el interruptor nos traerá problemas.

Tal vez lo único que hemos encontrado son detalles como el de algunas paredes que antes eran formas planas y ahora han sido modeladas con algunos polígonos de más.

Por lo demás, se ha suprimido el mapa y la libertad de movimiento es total, sino fuera porque las cámaras y perspectivas se mueven a golpes y de vez en cuando perdemos el norte de hacia dónde nos dirigimos.

¿Qué es entonces «Rayman Revolution»? Pues un compendio de minijuegos, *nuevos* niveles y misiones que están *copiados a capón* de la columna vertebral de «Rayman 2», y que consigue mejorarlo ligeramente.

Así, los que hayamos jugado con él nos encontraremos con el mismo desarrollo que este *Revolution* salvo por la la posibilidad de elegir camino, evitando el desarrollo lineal que tanto caracterizó a los demás títulos de la saga. En «Rayman Revolution» podremos comprar nuevas habilidades para nuestro héroe y participar en diferentes minijuegos que son bastante divertidos.

Eso sí, no nos debemos esperar ningún otro cambio fuerte en la jugabilidad. Como extensión de «Rayman 2» que es, hay que reconocer que «Rayman Revolution» es un juego muy divertido y recomendable. El único problema es que Ubi Soft se ha limitado a poner novedades jugables antes que gráficas y las primeras no son suficiente si ya tenemos cualquier versión de PC, PlayStation y Dreamcast.

Así las cosas, nos asalta la pregunta del millón: ¿cuándo podremos ver un título que aproveche realmente las posibilidades de esta nueva consola de Sony? Las respuestas son infinitas.

Nacho

Rayman trepa cual gato montañés por las lianas en busca de los raptores de Globox...



Los piratas siguen siendo igual de molestos que siempre...



En «Rayman Revolution» los piratas raptan a los hijos de Globox.

El Pozo Mágico

Una de las novedades más interesantes en «Rayman Revolution» es la de poder comprar habilidades y objetos en el Pozo Mágico de la primera fase.



Siguiendo el camino que indica la flecha, llegaremos hasta el Pozo Mágico que no es otra cosa que una tienda en la que podemos comprar diferentes cosas.



REBOTE
Por 90 Lums –nada más– conseguiremos el Rebote, que no es otra cosa que un *item* que permite utilizarlo para pegar saltos más grandes. Así llegaremos a todos los lugares.



DIVERSIÓN
En el Pozo Mágico podemos comprar el *item* Diversión. No es otra cosa que un juego donde es posible comprar y disfrutar cuanto queramos.



CARRERA DE BARRILES
Papa participar en esta *enchuscante* carrera de barriles, tendremos que gastarnos 50 Lums en el Pozo Mágico. Diversión garantizada 100% en «Rayman Revolution».



FRECUENCIA DE DISPARO VARIABLE
Interesante habilidad que conseguirá que Rayman dispare mucho más rápido a todos sus enemigos. Eso sí, nos costará 150 Lums.



ACUMULACIÓN
Nos costará 70 Lums en el Pozo Mágico comprar la Acumulación, pero podremos usarlo para continuar la partida cuando nos quedemos sin vidas...



Rayman Revolution

Puntuación **7.0** Notable

PSX · **PS2** · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Ubi Soft
Precio:	10.990 ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Objetivo: asumir el papel de héroe evitando que los piratas encabezados por el Almirante Barbaguda conquiste el mundo de Rayman.

Modo de juego: *plataformear* cogiendo Lums y destruyendo a todos los piratas que veas...

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	25
Multijugador:	Sí
Armas:	los puños
Violencia:	ausente

Compatible con... Memory Card 8MB, Dual Shock

+ Poder jugar con Rayman en PS2 y algunas novedades...
– Muy parecido a «Rayman 2».



Personajes

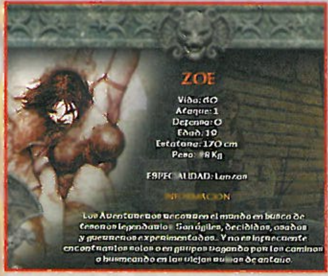
Estos son los cuatro personajes que podemos manejar en el juego. Aquí os comentamos las cualidades y defectos de cada uno de ellos... para que elijáis mejor.



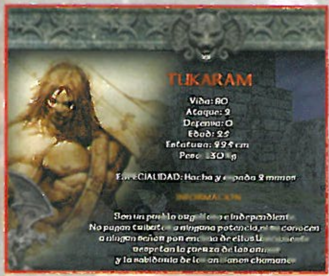
Sargon: caballero del reino de Basan, este personaje es el más equilibrado de todo el grupo ya que cuenta con puntos de ataque, defensa, una estatura y un peso adecuados y un nivel de vida que no es *ni chicha ni limoná*. ¡Paladín *power*!



Nagflar: enano al que nada teme y que anteriormente se dedicaba a la forja. Es el más resistente del grupo con 120 puntos de salud, cuenta con un ataque muy efectivo y una buena defensa, pero por contrapartida es demasiado lento. No se afeita nunca.



Zoe: amazona de gran valentía que tiene como virtud la velocidad, pero que carece de puntos de salud suficientes para aguantar una *somanta palos*. Todo eso sin contar que sus defensas son más bien escasas. Su arma favorita es el arco.



Tukaram: bárbaro con una fuerza increíble, maestro en armas de dos manos: hachas, espadas... A pesar de no ser muy resistente –ya que no le gustan las armaduras– su gran fortaleza le da los puntos de salud necesarios para sobrevivir. ¡Cachas!

Si no andamos con cuidado moriremos.

El paladín es el guerrero más equilibrado de todo el grupo.

El nivel de calidad de las sombras es el mejor que hemos visto jamás.

Durante la aventura tendremos que lidiar con tipos de este linaje. ¡¡¡Qué miedo madre mía!!!

The Edge of

Una obra maestra

Por fin está entre nosotros la maravilla que Rebel Act ha estado desarrollando durante cinco añitos. Desde la redacción de Juegos & Cía. os podemos asegurar que es uno de los videojuegos más grandes jamás creados.

Muchos han sido los años que han pasado desde que conocimos el proyecto que Rebel Act estaba preparando, y la verdad es que fue ese preciso momento en el que quedamos hechizados por la belleza de este gran programa. Siempre hemos sabido que su *engine* gráfico iba a ser espectacular, pero una vez visto los resultados finales... ¡qué pasada madre mía!
Después de una encarnizada lucha por cuál de nosotros jugaba primero, y tras repartir *barrigazos* a Nacho y José Luis, Gustavo finalmente se hizo con el honor de valorar el que es el mejor juego español de todos los tiempos. Lo primero que nos encontramos fue un ambiente épico con todo lujo de detalles que nos sumergían en uno de los sueños más apasionantes que nunca habíamos vivido a los mandos de un videojuego. Todo aquel universo virtual nos prometía realismo y perfección técnica dentro de una aventura mágica llena de espadas, héroes y malignos espíritus oscuros.
Pues para fortuna de todos los aficionados a los espadazos *de tomo y lomo*, «Blade» paga a las espectativas depositadas en él con una puntualidad y un exceso de intereses que puede llegar a parecer imposible.
Y es que en cuanto seleccionamos a uno de los cuatro personajes, cualquier idea preconcebida sobre sus virtudes se viene abajo.

En esta capilla podemos rezarle un rato a San Juan Ladeao...

A nuetro bárbaro le gusta más repartir sin armas.

Tendremos la opción de elegir la cámara que más nos guste.

¿Creíais que era bueno?, pues es soberbio. ¿Creíais que lo anunciado era puro *marketing* para obligarnos a comprarlo?, pues lejos de ser milongas todo está en su sitio, con un esplendor que quita el hipo.
Pero sin duda, lo que más nos llamó la atención fue ver cómo las sombras en tiempo real se movían a velocidades de infarto a medida que nos acercábamos o alejábamos a la fuente de luz: los personajes reflejan sombras que se ajustan a la distancia y posición de los objetos de un modo que NUNCA JAMÁS nadie había osado representar.
Al ver todo esto nos preguntamos si esta maravilla visual se dejaría jugar o, simple-



La amazona será el personaje que sufra en sus carnes más trampas.

La música es soberbia y los sonidos son increíbles.

Lo mejor antes de cada combate es estudiar una estrategia.

Cuanto más avancemos en la aventura, más puntos conseguiremos.

Si no estamos pendientes, la energía se agotará.

mente, sería eso, una virguería muy bonita pero ausente de todo atractivo jugable. Pues bien, «Blade» si tiene algo es, precisamente, diversión y *enchusque*.

Con el ratón orientaremos a nuestro guerrero y con las teclas lo desplazaremos, seleccionando armas del equipaje y utilizando los demás *items* a nuestro antojo.

Todo con una fluidez y una sensación de control que hará que el más *patoso* se convierta en la persona más diestra de la historia de los videojuegos.

A pesar de lo difícil que es avanzar –ya que cada combate se convierte en cruzada–, este programa se caracteriza por el afán de superación que despertará en nosotros y por la cualidad de mezclar acción y aventura en preciosos escenarios estilo Rol.

Una obra maestra que ningún usuario debería rehusar jugar, ya que divierte, entretiene y es una maravilla técnica sin igual que revolucionará el mundo de los videojuegos. Si para ver juegos así tenemos que esperar cinco años, ¿dónde hay que firmar?

Gustavo

Los combates son extremadamente difíciles.

¿"Sleepy Hollow" no iba de un carnicero que no acertaba a cortar los costillares de los cerdos?

Puntuación

Blade: the Edge of Darkness

9.6 Sobresaliente

PSX · PS2 · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Rebel Act
Precio: Por confirmar
Género: Arcade/Aventura
Traducción: Sí

Objetivo: restaurar la paz y el orden terminando con el responsable que está invadiendo con sus Orcos todo el planeta.

Modo de juego: blande tu espada, dispara tu arco, mueve con fiereza tu hacha... ¡y zaaaas!

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	4
Nº de armas:	más de cien
Armas:	con filo
Violencia:	Épica

Requisitos mínimos
Pentium 350 MHz
64 MB de RAM
Obligatoria aceleración 3D

Los gráficos, la jugabilidad, la ambientación, las armas...
Que haya salido tan tarde.

DIF · SON · GRA · JUG

Sal de la prisión

Cuando escojamos al paladín como personaje, comenzaremos en una prisión. Para que no te pierdas hemos preparado una breve guía en la que te explicamos cómo salir.

Comenzamos encerrados en una celda: nuestra prioridad es salir de allí y escapar del fortín Orco.
Si te acercas a la puerta puedes ver al guardia encargado de tu custodia dormir la mona alegremente, dirígete justo detrás de la puerta.

Vete a la derecha de la roca más grande, allí encontrarás una zona en la que aparecen unas letras.
Como podrás ver parece que los ladrillos en esta zona están un poco más deteriorados que en el resto de la celda. ¡A cabezazos con él!

Para tumbar la pared tan solo debes pulsar el botón que tengas asignado a utilizar *item*. Verás cómo nuestro amiguito se pone manos a la obra a empujar la pared como un auténtico borrego mientras de su boca salen gemidos de esfuerzo. ¡Trasca!

Al poco tiempo verás que tus esfuerzos han merecido la pena y que donde antes había un muro de rocas, ahora hay un agujero del tamaño de un tanque del pleistoceno jurásico. Sal de ahí y prepárate para vivir una aventura que tardarás en olvidar.

Knockout Kings 2001

¡No, la dentadura nueva, no! Lo izfiste ozra fez.

Reparte hondonadas de... golpes sin pensar en las secuelas que le puedas provocar a largo plazo y luego, no le acuestes sobre la lona, ¡túmbale!

Electronic Arts se ha propuesto crear uno de los mejores simuladores, *puro y duro*, de boxeo para la consola gris de Sony y, sinceramente, lo ha conseguido.

Para comenzar os contaremos que el entorno gráfico que posee no es gran cosa, público en 2D, boxeadores bastante normalillos y unos rings tridimensionales que no son nada del otro mundo. Pero si hay algo realmente malo, gráficamente hablando, son las animaciones. Son tan *mortalmente* lentas que parecen repeticiones a cámara ídem, lo cual llega a ser desquiciante después de unos cuantos combates.

Pero donde EA Sports ha *dado en el clavo* ha sido en la progresión, magníficamente medida, establecida para alentarnos a dominar las técnicas de este deporte y *contagiarnos poco a poco el gusanillo*. Al principio no nos enteraremos de nada y recibiremos tantos *mamporros* como los que se llevó Rocky en toda la saga, pero según vayamos adquiriendo experiencia a base de combates y entrenamientos, aprenderemos a dominar la gran cantidad de combinaciones que puede llegar a realizar nuestro boxeador, cómo movernos y parar golpes...y entonces empezará la auténtica diversión. Que si combinaciones de izquierda, derecha, jabs, que si un croché a la mandíbula, un ganchito al hígado, o un directo a la nariz... En fin, podremos disfrutar de todas las combinaciones que vemos por televisión.

Es tan real, que hasta entrenar es duro ya que muchas de las pruebas que nos exigen hacer, son, más o menos, imposibles de realizar. Con los combates, por fortuna, no ocurre lo mismo, aprendiendo un par de combinaciones de botones y efectuando un par de rutinas, como descansar de vez en cuando, no habrá luchador que nos plante cara.

EA Sports nos tiene acostumbrados a licencias con nombres, equipaciones y localizaciones reales, y ésta no iba a ser una excepción. Aquí está todo, desde los más grandes boxeadores de todas las épocas a los rings más famosos del planeta.

Por fin hemos encontrado un simulador, casi real, que cumple con muchos de los requisitos exigibles a la hora de participar, interactivamente, en un combate de boxeo. Lástima, eso sí, del ramplón apartado gráfico que no es todo lo bueno que cabría esperar. ¡Puños fuera!

Gustavo

La realización siempre nos da la mejor perspectiva.

Si no le está haciendo la cobra, le está insinuando un "directito... al corazón".

No hay nada como arrinconar al contrario contra las cuerdas... ¡Saaangre!

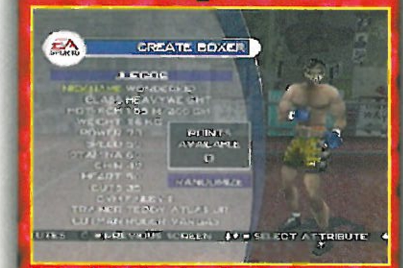
La barra verde indica el cansancio de nuestro boxeador.

Un ratito más, mamá, sólo un ratito más. Hasta que suene el...

¿De verdad hay alguien que mire el número del asalto?

Los combates son somníferos, quizás les atiborren de valium en el rincón.

Creando un campeón



Antes de iniciar el asalto al primer puesto del ranking, tendremos que crear un sólido campeón. Para ello, EA Sports nos ha preparado todo tipo de opciones que podremos configurar a nuestro antojo.



PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: EA Sports
Precio: 3.990 Ptas.
Género: Deportivo — Traducción: No

Objetivo: esquivar golpes e intentar llevar hasta la lona a todo *potro* que se cruze entre tus guantes y el primer puesto del ranking.

Modo de juego: disparar tus puños como si fueran proyectiles aire-carne.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Modo entrenamiento:	Sí
Nombres reales:	Sí
Armas:	Con nudillos
Violencia	Deportiva

Compatible con...
Memory Card
Dual Shock

La gran cantidad de combos que nos ofrece.
Los gráficos.

DIF SON GRA JUG

Entrenamiento



Para forjar un gran campeón al que nada se le resista y todos teman, tendremos que entrenarle duramente para que adquiera...



...experiencia y forma física. Para ello disponemos de distintos tipos de dificultad; los primeros serán más bien tutoriales, pero según...



...avancemos en el ranking, se convertirán en fantasmadas peliculeras más que en verdadero trabajo de gimnasio. ¡A entrenar!



DINO CRISIS

Bicho bueno, bicho muerto

La película se llama "Todo por la pasta" y Capcom, por lo que se ve, se ha subido también al carro brindándonos una conversión rutinaria y ramplona.

Nos sorprende que una empresa con la solera y buen hacer de Capcom haya seguido la misma línea que otras muchas compañías a la hora de traspasar éxitos *a capón* de 32 bits a soportes superiores sin apenas cambios perceptibles. No sabemos si es un problema de conformismo, desidia o avaricia, pero sí tenemos claro que esto ha pasado, pasa y seguirá pasando por los siglos de los siglos. Amén.

Que nadie se lleve a engaño: «Dino Crisis» es un gran juego para PlayStation y también en Dreamcast, pero parece increíble que carguemos el juego y la única diferencia que encontremos sea un ligero aumento en la resolución... y poquito más. Los polígonos, y demás *mandangas* técnicas propias de la PlayStation son idénticos en Dreamcast: personajes *cuadradotes* y unos escenarios que en PSX tenían su encanto pero que en la consola de Sega parecen patéticos cubos de *garbanceras* texturas. Eso sí, de la ambientación nada malo se puede decir, es simplemente genial, con una agobiante atmósfera perfectamente conseguida que transmite verdadera tensión. A fin de cuentas algo bueno tenía que tener.

Una vez dejado bien claro el asunto, para que nadie se lleve una desagradable sorpresa al comprar el juego y se pase media tarde preguntándose si ha enchufado una consola de 32 o 128 bits, centrémonos en este «Dino Crisis» para Dreamcast. Quizás llegue un pelín tarde, pero como buena aventura que es, merece la pena atrincherarse en la habitación para jugar con ella. Hemos intentado pasar por alto las obvias comparaciones con «Resident Evil», pero realmente son inevitables ya que uno de los detalles que menos nos gustaron del «Dino Crisis» en PlayStation fue su similitud con esa aventura. La esencia es exactamente la misma: avanzar, descubrir y defendernos. Aunque eso sí, se agradece que tenga lugar en otro escenario y con diferentes enemigos. Si aceptamos este pequeño detalle, «Dino Crisis» es un título que atrapa y su mayor atractivo es el reto de tener que sobrevivir en una jungla inhóspita, *repleta hasta las copas de los árboles* de dinosaurios, mientras tratamos de destapar los entresijos de un plan que puede acabar con nuestra vida. Y esto sí que hay que cargarlo entre los aspectos positivos y muy acertados del juego, estamos antes una historia con verdadera *chicha*, unos *puzzles* atractivos y con el punto justo de dificultad, y sobre el elemento de acción, qué os vamos a contar. *Non-stop*...

La cosa está clara, si queremos divertirnos con nuestra Dreamcast, «Dino Crisis» es una gran opción por diversión...

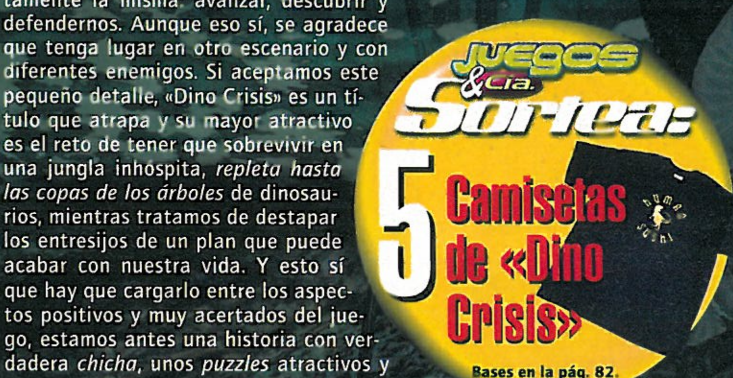
Puede ser una solución cómoda para Capcom, pero los *jugones* no vamos a dejar de pensar que se lo podría haber *currado un tajo más*...

¿O no tenermos derecho a exigir?

Nacho

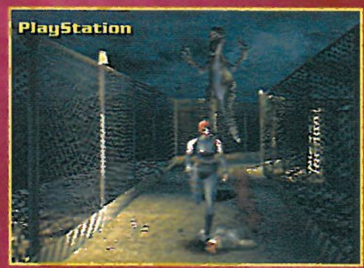


Con esa pistola, hija mía, al dinosaurio le va a entrar la risa.

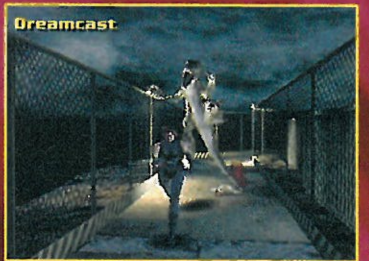


Igualico que el de la Play

La *prueba del algodón*... ponemos dos pantallas de un momento, no exacto pero similar, en las consolas Dreamcast y PlayStation. Si nos fijamos mucho podremos encontrar alguna diferencia, pero Capcom no ha aprovechado para nada el hardware de la máquina de Sega.



Bonita estampa del juego. Sabemos que estamos en la versión de PlayStation gracias al famoso *pixel garbancero*.



En Dreamcast las texturas están algo más suavizadas, pero personajes y sombras son idénticos a los de PSX.

Puntuación

Dino Crisis — **6.8** Bien Alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Capcom
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: encontrar el *pixel* más garbancero. Esto... buscar entre hordas de dinosaurios al científico culpable de lo que ocurre en la isla.

Modo de juego: agarra la recortada y que Dios les pille confesados a los *dinos*...

Nº de jugadores:	1
Interacción:	media
Nº de dinosaurios:	5
Armas:	muchas
Violencia:	¡nam, ñam!

Compatible con... Visual Memory

- Perdernos en una isla con *bellas criaturas*...
- Dreamcast da para mucho más.





La versión femenina de Pac Man regresa con un título para PlayStation completamente renovado.

Ms. Pac-Man Maze Madness

La bola de queso con lazo vuelve

Comecocos. Así hemos conocido los españoles a los «Pac-Man», «Ms. Pac-Man» y demás inventos de Namco en recreativas y consolas. Solo hay que preguntar a cualquier humano de más de 30 años por «Pac-Man» y te dirá "¿perdona?". Pero háblales del *comecocos* y seguro que no pararán de contarte batallitas *abuelescas*...

Namco, en su afán de hacernos recordar a la fuerza las horas pasadas en los billares del barrio, se ha sacado de la manga una remezcla del clásico pero adaptada a los tiempos que corren. «Ms. Pac-Man Maze Madness» no es otra cosa que un *comecocos* en tres dimensiones y con una historia en la que tendremos que ir avanzando poco a poco. Nada más, y nada menos. Gráficamente hay que destacar la forma en que Namco ha planteado los escenarios y las situaciones. Estos son bastante más complejos de recorrer ya que tienen escaleras, saltadores y, en algunos casos, *puzzles* que debemos completar para seguir comiendo bolitas sin parar. Además, las fases son bastante largas y tardaremos bastante en finalizarlas. Otro detalle que nos ha encantado es el toque gracioso que ha impreso Namco en todos los polígonos del juego. En lo que no hay dudas es en la diversión: si nos han encantado siempre los «Pac-Man» nos lo pasaremos bomba con toda la parafernalia nueva de enemigos, *puzzles* y demás historias. Aunque el desarrollo resulta bastante lineal, para pasar por algunas puertas tendremos que haber completado otras cosas antes, como conseguir puntos o activar un interruptor que está en otra zona. La cara oculta del juego es que vista la simpleza de la que hace gala y que *ya no se lleva*, «Ms. Pac-Man Maze Madness» puede aburrir al más pintado por que siempre haremos lo mismo. Es decir, *tó p'alante* como los de Alicante.

De todas formas, «Ms. Pac-Man Maze Madness» es un buen título para grandes y pequeños, que sólo se ve limitado por tener una idea que lleva funcionando más de 20 años sin perder un ápice de su gracejo, estilo y *enchusque*.

Si somos de esos que disfrutan con la jugabilidad de antaño, Namco nos habrá hecho un gran favor ¿O acaso no mola comer bolitas hasta el amanecer sin pensar en exceso?

Nacho

Existen diferentes plataformas que tienen sorpresas...

Pocos saltos para tanta envergadura...

El primer mundo es el de Egipto...

Ms. Pac Man ha cambiado mucho con el paso de los años...

El de toda la vida

Namco no ha querido dejar pasar la oportunidad y nos regala un modo de juego EXACTO al de la recreativa. Sólo tenemos que entrar en el menú de modos de juego y elegir la opción de clásico y... ¡a jugaaaaaar!

Las explosiones pueden acabar con nuestra vida de un tiro.

Ms. Pac Man tiene la cabeza muy dura y si no, fijaros cómo tumba la columna...

El abuelo de la familia nos adora...

La dificultad del juego va aumentado.

Muchas trampas y pocos fantasmas.

Cuanto más puntos ganemos, más felices seremos...

El tragabolas

Por si nos aburrimos, Namco ha incluído un modo multijugador con muchos y variados modos de competición. Hasta cuatro *Pac-Maneros* pueden participar en esta batalla por ver quién de los cuatro come más bolitas amarillas...

Como buen arcade, la puntuación será nuestra obsesión.

Las incombustibles bolas amarillas vuelven a la carga.

Puntuación

Ms. Pac Man Maze Madness — **7.2** Notable

PSX · PS2 · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Namco
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Arcade
Traducción: Sí

Objetivo: es evidente que comernos todas las bolas amarillas de las 180 fases sin reventar, ni engoradar 80 kilos en el intento...

Modo de juego: mover a la señorita Pac-Man arriba, abajo, izquierda y derecha...

Nº de jugadores:	1
Nº de mundos:	4
Nº de fases:	180
Armas:	No
Violencia:	Amarilla

Compatible con...
Memory Card
Multi Tap
Dual Shock

+ Poder jugar con un clásico remozado...
- El desarrollo puede cansar.

DIF SON GRA JUG



La jungla sudamericana está llena de terroristas con ganas de fiesta...

Perder a un compañero en primera línea de fuego no es noticia agradable.

Elegir camuflaje gris para la selva no parece una buena idea.

Tom Clancy's RAINBOW SIX COVER OPS ESSENTIALS

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

La famosa serie de comandos producida por Tom Clancy regresa a PC con nuevas operaciones especiales de lo más interesante.

Para los que no conozcan la mecánica del juego y les pueda interesar, debemos advertir que esto no es un *shoot'em-up* tipo «Quake» o «Unreal». «Rainbow Six: Cover Ops Essentials» es una famosa serie de simuladores de comandos, con pretendidos *tintes realistas*, que más de uno ha odiado por su excesiva dificultad. ¡No es para tanto! En esta nueva entrega nos encontramos con diferentes misiones de comandos, que van desde principios de los 70 hasta la actualidad y en la que las técnicas y situaciones no variarán en exceso de unos tiempos a otros.

Gráficamente las perspectivas a elegir son varias, pero hemos preferido utilizar la conocida como *en primera persona*. Los movimientos de los personajes parecen un tanto mecánicos y aunque no están mal animados resultan algo toscos y *robóticos*.

Algo que nos ha gustado, sin duda, es la fantástica ambientación de todos los escenarios. Los decorados son muy variados y retratan fidedignamente las diferentes partes del mundo.

Pero lo realmente bueno de este «Rainbow Six: Cover Ops Essentials» es la forma de plantear las misiones. De hecho, tendremos que organizar nuestro comando eligiendo a los hombres imprescindibles, el armamento adecuado y la ruta a seguir para cada misión en concreto si queremos finalizarla con éxito. En cada *escaramuza* nos hartaremos de impartir órdenes a nuestros hombres, y también tendremos que saber dilucidar, en todo momento, con qué soldado es más conveniente jugar para ocupar su posición y progresar. Realmente completo, salvo por un inconveniente: la enorme dificultad para conseguir que las cosas funcionen a la perfección en la práctica. En muchos momentos nos faltarán manos para controlarlo todo. Además, al tratarse de un simulador el más mínimo fallo puede hacer fracasar la misión, por lo que hay que ser muy cuidadoso.

«Rainbow Six: Cover Ops Essentials» es una gran versión, pero quizás sólo entusiasme a los más *duchos* en el tema...

Nacho

Aquí el zurdo, acabamos de perder un civil y no nos quedan más de repuesto...

A este terrorista le van a leer sus derechos...

La cámara en tercera persona no está mal.

Un sólo disparo al corazón y... ¡bang!, el terrorista ya es historia.



No me busques... que me escondo.

Las bengalas son muy útiles para alumbrar el camino.

Configuración del comando

Importantísimo saber elegir entre los hombres disponibles. Realizar una mala lectura de sus habilidades y funciones puede significar que la misión fracase.



En esta pantalla accedemos a la biografía y oficio del soldado seleccionado.



Armas, equipamiento y vestuario tienen cabida en este apartado.



Conformar cuatro grupos de dos soldados cada uno puede ser una baza ganadora.



La ruta de la misión se puede configurar al detalle desde esta pantalla.

Rainbow Six Cover Ops Essentials

Puntuación **7.6** Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Red Storm
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Arcade
Traducción: Sí

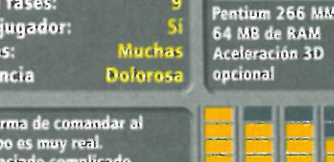
Objetivo: terminar todas las misiones que nos impongan sin perder ningún miembro del equipo, ni sufrir bajas civiles que se quejen.

Modo de juego: estúdiate bien la misión y reparte órdenes con la *vena hinchá*...

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	9
Multijugador:	Sí
Armas:	Muchas
Violencia	Dolorosa

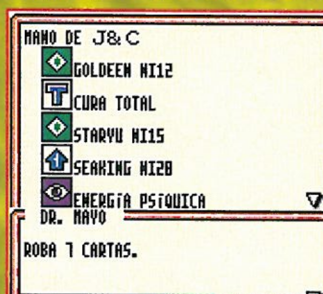
Requisitos mínimos...
Pentium 266 MMX
64 MB de RAM
Aceleración 3D opcional

La forma de comandar al equipo es muy real.
Demasiado complicado.



Los consejos del Dr. Mayo

Antes de soltarnos en medio de la nada, el cartucho de «Pokémon Trading Card Game» incorpora un valioso tutorial en el que podemos aprender, sin riesgo a perder, las reglas básicas que rigen las partidas...



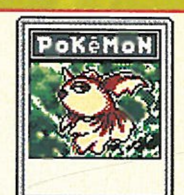
1- Nada más comenzar nos piden que robemos siete cartas del mazo principal. Incluído los PKM...



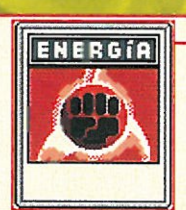
2- Las cartas de energía dotan de poder de ataque a los PKM. Hay que coger alguna para los combates.



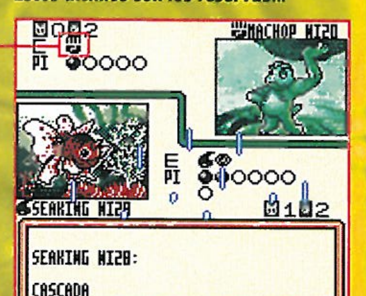
3- Obviamente, no debemos olvidarnos de los protagonistas, los PKM. Tienes a tu disposición varios de nivel básico.



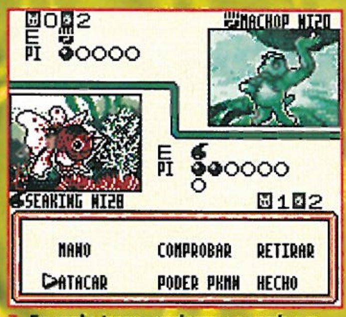
4- Los PKM podemos colocarlos en la Arena –para luchar–, o en la banca. Estos últimos son *los reservas*...



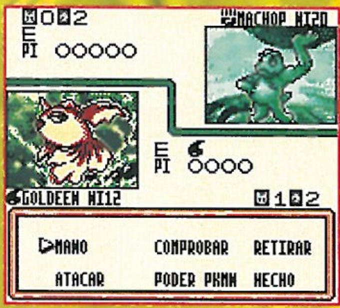
5- Después de elegir el PKM que lucha, hay que unirle una carta de energía, para que pueda ejecutar algún golpe.



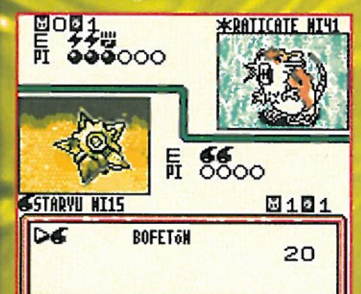
6- Como véis por el indicador, Machop cuenta con un punto de energía lucha para golpear después a su enemigo.



7- En cada turno podemos acceder a opciones como la de retirar a nuestro PKM. Pero elegimos ATACAR.



8- Una vez que derrotamos a un PKM, aparece otro –mientras nuestro adversario tenga alguno en la banca–.



9- De igual modo, cuando nos eliminen a un PKM, tendremos *que tirar* de los que tengamos en la banca.



10- Si eliminamos a todos los Pokémon de nuestro adversario nos haremos con los premios que están en juego.



El campo es un buen sitio para echar unas manitas de cartas...

¿Alguien sabe qué significa lo que pone ahí abajo?

GOLDEEN NI12
GOLDEEN NI12:
CORNADA

Combates muy parecidos a los de siempre...

Después de ver lo que son capaces de hacer estos Pokémon, parece claro que solamente les queda montar en globo...

Pokémon
Trading Card Game
Ahora juegan a las

Tanto va el cántaro a la fuente que hemos terminado cogiendo la gracia de estos seres, que luchan por la supremacía de no sé qué entrenadores...
Primero se *pusieron las pilas* entre ellos con las ediciones Roja y Azul de «Pokémon», después llegó Pikachu y se sumó al circo de *guantazos* de piedra, fuego y agua con su edición Amarilla para terminar, de momento, con un pinball *graciosete* que mantiene la tónica de meter en un solo cartucho a estas bestias con cara de no haber roto un plato.
Si algo no nos imaginábamos que llegaría es una versión para Game Boy de las *trading cards* de Pokémon.
«Pokémon Trading Card Game» coge las cartas de papel originales y las pone en formato electrónico para que no ocupen espacio y no se doblen. Así durarán mucho más y no tendremos que estar pidiendo a nuestros padres un recambio cada mes. Pero como el método de llevarlas encima es bastante engorroso, Nintendo nos ha facilitado las cosas y ha consumado un cartucho que, lejos de ser como cualquiera de las ediciones de colores antes reseñadas, goza de una personalidad propia y muy original.



En este club hay un montón de ordenadores... ¡a jugar!

¿Nos echamos unas partidas o nos damos un bañito?



Algunos adversarios ya están entraditos en años...

PANTEÓN POKÉMON

Aquí tenemos las isla con todos los clubes disponibles en los que podemos competir.

¡PIKACHU HI12 NO SUFRIÓ DAÑO!

ENERGÍA

ENERGÍA AGUA

CUENTA COMO 1 ENERGÍA

Las cartas de energía son las encargadas de dar poder a nuestros PKM.

En los clubes hay mucho nivel de pique y juego: ¡tienen unas cartas de infarto!

...s cartas

El objetivo del juego consiste en ir superando las pruebas de los distintos clubes donde se enfrentan los jugadores habituales de *trading cards*. De la buena gestión que hagamos del mazo de cartas, y de las que ganemos a nuestros adversarios, depende que podamos convertirnos en los dignos herederos de las cuatro Cartas de los Pokémon Legendarios. Ésa es nuestra misión que, dicho sea de paso, no será nada fácil.

Pero lo que más nos ha llamado la atención de este cartucho es la naturalidad con que Nintendo ha cambiado el desarrollo de los títulos anteriores donde los Pokémon luchaban cuerpo a cuerpo, por otro increíblemente parecido pero que añade el handicap de unas cartas que nos son concedidas de un modo absolutamente aleatorio y azaroso.

Por eso, los ataques y defensas de nuestras cartas Pokémon depende que podamos hacer daño a un adversario de mayor nivel que cuenta entre su mazo con evoluciones e *items* de resistencia que convertirán nuestros golpes en simples caricias. ¿Pero para qué están los Pokémon y toda su corte de poderes extra sensoriales? Pues para que nos los aprendamos de memoria y los apliquemos conforme mandan los cánones establecidos, sobre todo, en la serie de televisión.

«Pokémon Trading Card Game» es un cartucho poco llamativo a nivel gráfico que cuenta con la cantidad suficiente de opciones como para tenernos durante muchos meses pegados a su pequeña pantalla.

Si todas las licencias estuvieran tan cuidadas como la de Pokémon, todos hubiéramos deseado ser como Ash...

Jose Luis

MANO

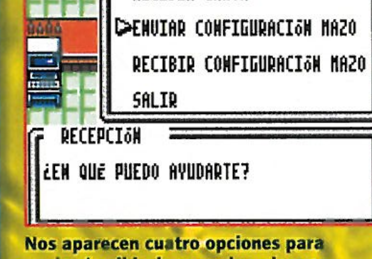
Cuando ganamos una mano podemos elegir uno de los premios que queramos...



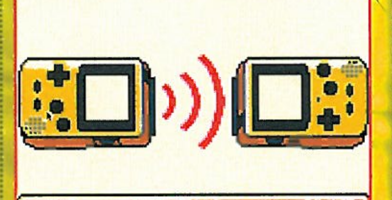
Comunícate con el mundo

En todos los escenarios de competición, tenemos acceso a una recepción que nos ofrece un buen listado de servicios que tienen que ver con la comunicación de nuestra consola con *la de un colega*. Así se hace...





Nos aparecen cuatro opciones para enviar/recibir de un amigo algunas cartas específicas o aceptar un mazo completo. Lo mejor es que podemos...



... comunicarnos con la otra consola a través del puerto de infrarrojos o con el Link Cable. De este modo, es posible aumentar nuestra colección.

Nuestro ordenador

En los mismos lugares donde se celebran las distintas competiciones podemos encontrar ordenadores que nos mantienen informados y que nos ayudan a obtener valiosas respuestas de esas dudas que nos puedan surgir durante la partida. Aquí podemos conocer de TODO sobre cualquier PKM.

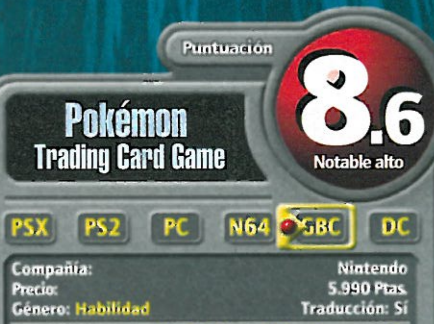


Si encendemos el PC podemos leer los correos electrónicos que nos mandan con algunos consejos que deberíamos seguir.



También, es posible imprimir las cartas que tenemos, para presumir con los amiguetes de nuestros logros. Eso sí, la impresora se vende aparte... ¡más pelas!





Puntuación **8.6** Notable alto

Pokémon Trading Card Game

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

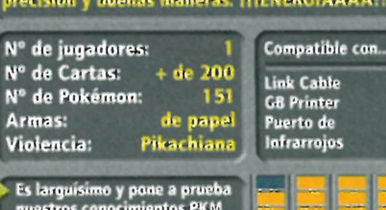
Compañía: Nintendo
Precio: 5.990 Ptas.
Género: Habilidad
Traducción: Sí

Objetivo: conseguir el viejo anhelo de convertirnos en los dignos herederos de las cuatro Cartas de los Pokémon Legendarios. Casi ná...

Modo de juego: maneja tu mazo de cartas con precisión y buenas maneras. ¡¡¡ENERGÍAAAA!!!

Nº de jugadores:	1
Nº de Cartas:	+ de 200
Nº de Pokémon:	151
Armas:	de papel
Violencia:	Pikachiana

Compatible con...
Link Cable
GB Printer
Puerto de Infrarrojos



Es larguísimo y pone a prueba nuestros conocimientos PKM.
Ganar cartas es complicadísimo.

DIF SON GRA JUG



KAO the Kangaroo

Si estás harto de *platafor-mear* siempre con los mismos personajes, Titus te pone en bandeja saltar sin parar con este canguro.

Como en todo buen plataformas, lo primordial será saltar con alegría.

Que se rompe el puente... ¡A correr!

Las trampas de este juego ya las hemos visto...

Nuestro canguro es especialista en saltos –chiste–.

Todo lo que salta... sube y baja

Qué mejor personaje para un plataformas –donde lo primordial es saltar– que un mamífero marsupial con ganas de marcha. Pues bien, en este nuevo programa dirigiremos todos los saltos y guantazos de Kao, un dicharachero canguro al que debemos guiar a lo largo de 25 niveles en los que visitaremos los más variopintos lugares y manejaremos todo tipo de vehículos.

Dichos parajes se repartirán entre junglas, nevadas montañas, paseos por árboles *plataformeados* y el mismísimo espacio sideral. Pero el denominador común en todos y cada uno de los niveles es evitar los tortazos de los enemigos mediante la aplicación de puñetazos y coletazos letales con nuestro Ser saltarín.

Como hemos comentado anteriormente, durante la aventura tendremos que manejar vehículos como alas delta, lanchas motoras, tablas de nieve, motos espaciales... y algunas cosas más que nos obligarán a ponernos el casco. No es que sean la bomba, pero distraen entre salto y salto. Aun así, este «Kao the Kangaroo» no aporta nada nuevo y se limita a trillar uno de los géneros más antiguos de forma fiel a sus principios: saltar, saltar y saltar recogiendo todo tipo de *item* e intentando que el enemigo de turno –molesto y obcecado– no nos quite ese puntito de vida que tanta falta nos hace.

A pesar de no contar con un apartado gráfico digno de tan gran consola, la verdad es que cumple con todos los requisitos para hacer las delicias de todo *plataformero* que se digne. Aún así, se echan de menos algunos efectos visuales que invadan nuestra retina de colores y formas. ¡A saltar se ha dicho!

Gustavo

Recoger *item* es primordial para continuar avanzando y obtener vidas.

ITEMS

Cuando recogemos este muelle, nuestro marsupial potenciará sus piernas por unos cuantos segundos.

La interrogación nos depara misterio, ya que no sabremos qué *item* se esconde trás ella. ¡Sorpresa, sorpresa!

Estos guantes nos servirán para lanzarlos sobre objetivos lejanos. En la parte inferior tenemos el número.

Cuantas más monedas cojamos, más vidas obtendremos. Es decir, cada cincuenta... ¡vida!

TERMINA CON EL PRIMER MALO

Después de llamar su atención, pasaremos por debajo de la sombra (1) para que el...

... yunque caiga sobre nuestro enemigo y lo deje K.O. –como el canguro–.

Después, hay que arrearle un buen *mamporrazo* para quitarle la energía.

Versiones

PC CD-ROM

La versión que Titus ha preparado para PC es completamente idéntica. Tan solo reseñar que el manejo de nuestro canguro con el teclado no es tan cómodo como el que hemos podido detectar en el programa de Dreamcast, por lo que recomendamos el uso de algún pad –o similar– para exprimir al máximo todas sus evidentes posibilidades.

Por lo demás, estamos ante un calco de la otra versión y la única diferencia es gráfica, ya que cuenta con una mayor resolución y nitidez de pantalla. Lo malo es que tendremos que tener OBLIGATORIAMENTE una tarjeta aceleradora para *verlo asín* y jugar. Una buena opción para todo tipo de públicos, ya que es capaz de endulzar la vida tanto a niños como a adultos porque la dificultad de «Kao the Kangaroo» no conoce de generaciones. ¡Saltará con alegría hasta nuestra tía la del pueblo! Palabra.

Puntuación

KAO The Kangaroo — 7.2 Notable

Sistema: PC

Compañía:	Titus
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: No

▶ Si te gustan las plataformas...
▶ No aporta nada nuevo al género.

DIF SON GRA JUG

Puntuación

KAO The Kangaroo — 7.2 Notable

PSX PS2 PC N64 GBC DC

Compañía:	Titus
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: No

Objetivo: avanzar hasta acabar con los 25 niveles combatiendo contra los más feroces enemigos y saltando de plataforma en plataforma.

Modo de juego: reparte mamporros por doquier mientra saltas de un lado a otro.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	25
Nº de personajes:	1
Armas:	guantes
Violencia	saltarina

Compatible con... Visual Memory, Vibration Pack

▶ Es un plataformas puro y duro, y además es divertido.
▶ No aporta nada nuevo.

DIF SON GRA JUG



Los bidones explosivos son muy útiles.

Si al disparar no le das, mejor tírale la pistola.

Esto parece Matrix...

Da gusto el barrio, ¡hay que ver lo nuevo y lo limpio que está!

Racoon City, con sus calles de muerte y destrucción, hace su aparición en Dreamcast...

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Pies, para que os quiero

Parece que poco a poco Capcom se decide a convertir sus éxitos de PlayStation a Dreamcast de forma casi automática. Y aunque sea una buena noticia, en muchos casos se trata de auténticas obras maestras con un alto índice de jugabilidad, el resultado resulta en algunos momentos decepcionante.
Creemos que este es, probablemente, el mejor capítulo de toda la saga, y también de lo mejorcito que hemos podido ver, jugar y sentir en el género, debido a la excelente combinación de cuatro elementos fundamentales: historia, ambientación, *puzzles* y acción. Entonces, ¿cuál es el problema?
Al igual que con «Dino Crisis», Capcom no se ha *comido mucho el tarro* a la hora de hacer la conversión. Por decirlo de alguna forma, le ha *cascado* el cable a la mágica máquina de hacer conversiones y ¡a producir!... Evidentemente, esta forma de hacer las cosas ha reducido considerablemente el resultado final, que hubiera sido mucho más espectacular en caso de que Capcom hubiera decidido poner un poquito de esfuerzo.
Lo que a nivel técnico ofrece este «Resident Evil 3: Nemesis» para Dreamcast es poco más que una ligera mejoría en la resolución de personajes y escenarios ya que el *pixeladrillo made in Segovia* más o menos ha desaparecido. Por lo demás, se ha limitado a mantener, y no es poco, la fantástica ambientación, los diálogos de lujo y *a todo castellano*, los *puzzles* y lo mejor de todo, los sustos *de mucho miedo y más peligro*. Esta tercera entrega arranca unos días después de los sucesos acaecidos en la primera parte. Racoon City está infestada de *zombies* y no hay posibilidad de vuelta atrás. Y aquí es donde cogemos el control y empezamos a disfrutar de una jugabilidad realmente buena. Acción a raudales y sobre todo mucha tensión que nos mantendrá alerta y *sudando adrenalina* cada vez que crucemos una esquina o abramos una puerta. Nuevos movimientos para Jill Valantine que hacen las batallas mucho más atractivas y lo mejor de todo: los jefes finales más *flipantes* de toda la saga. Resumiendo, si nos importa poco jugar con un título de PlayStation en Dreamcast, «Resident Evil 3: Nemesis» puede ser una gran opción de compra.

Nacho

Algunos compañeros morirán por la causa.

Cuando las balas no sirven, no uses las palabras... ¡al menos si tienes pies!



El inventario sigue siendo igual.

Definición visual de *a bocajarro*...

Aquí hay una pista, pero... ¿dónde?

Te advirtieron que no fueras en busca de hombre por algunos lugares.

Vestiditos



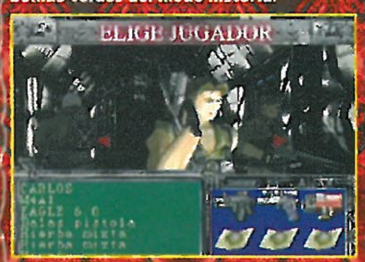
Capcom nos reserva algunas sorpresas para el final del juego. Al acabarlo la primera vez, una nueva llave aparece en nuestro inventario.
Al principio de la aventura aparece una tienda de disfraces que nos permitirá cambiar a nuestro antojo los *trapitos* con los que se cubre nuestra sexy heroína Jill Valantine... Con la llave podremos abrirla.

Los mercenarios

Este modo de juego es un puro y duro *shoot'em-up* en el que nuestra única misión será avanzar sin parar hasta llegar al final del nivel. Divertido y *enchuscante*, contiene algunas opciones que afectarán al modo historia de la aventura...



Capcom ha planteado el modo mercenarios como si de un título diferente se tratara. Los protagonistas absolutos serán los boinas verdes del modo historia.



Dependiendo del personaje elegido la dificultad variará ligeramente. Cada uno lleva munición y varias armas para toda la misión, así que decide con talento...



Una vez dentro de la misión, ¡a pegar tiros se ha dicho! Tenemos un tiempo límite para lograr nuestro objetivo, así que, ¡al grano y de pico, que eres pollo!

Puntuación

Resident Evil 3 Nemesis — **7.5** Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Capcom
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Arcade
Traducción: Sí

Objetivo: derrota como puedas al malvado Nemesis, jamás mires atrás y sal sin ser mordisqueada de Racoon City...

Modo de juego: coge objetos, resuelve *puzzles* y pega tiros, muuuuuuuuchos tiros...

Nº de jugadores:	1
Interacción:	alta
Finales Distintos:	No
Armas:	Sí
Violencia:	mucha

Compatible con... Visual Memory

Poder jugar con Jill en Dreamcast...
Es igual que el de PlayStation.





Han pasado largas lunas pero por fin está entre nosotros una aventura con dosis GIGANTES de acción... no exenta de seso.

Monstruos con

Estamos en un momento que se puede catalogar de excelente para los poseedores de un PC. A los bombazos que han salido en fechas recientes o están a punto de hacerlo, hay que añadirles uno más, y de un tamaño bastante grande ¿o sería mejor decir GIGANTE? «Giants: Citizen Kabuto» es lo más extraño que hemos jugado en meses: no es una aventura, tampoco un *shoot'em-up* y, mucho menos, un juego de Rol... Pero contiene los suficientes elementos de cada uno de estos géneros como para conventirse en un híbrido único de los tres y no parecerlo de ninguno.

Lo cierto es que se han vertido *arrobas de tinta* sobre lo que iba a suponer para el mundo de los videojuegos este «Giants: Citizen Kabuto».

Se ha oído de todo, y todo grandilocuente, entiéndanse frases del tipo "majestuoso", "lo mejor del año" y todas esas cosas que sueltan los redactores en *estado gaseoso de entusiasmo*. Pero sin embargo, la primera impresión que nos dió fue de... simple indiferencia. Sí, de acuerdo, los gráficos tenían muy buena pinta y la *intro* era muy divertida, pero los tres bichos que acabábamos de matar con una pistola –que dicho sea de paso era una *cutrería*– no nos habían *emocionaaaaado* para nada. Pero hete aquí, que nuestra displicente sonrisita se nos iba a ir cambiando por otra de verdadero goce según avanzábamos en el juego. La cosa acababa de dar un giro radical, las misiones empezaban a cobrar sentido y ante noso-

Los zoom de diferentes aumentos son de gran ayuda en misiones secretas.

El nivel de dificultad de «Giants: Citizen Kabuto» es muy, muy alto.

Las armas de los Meccs mejoran según avanzamos en la aventura...

Para mayores de 18 años

La última creación de Planet Moon Studios cuenta con un humor bastante ácido aunque, eso sí, muy divertido. Pero no sólo las situaciones son para *troncharse de risa*, también los diálogos ayudan bastante. Ya en la misma *intro* nos encontramos con una pequeña muestra del fino y bien labrado vocabulario de «Giants: Citizen Kabuto». Al ser abandonado por nuestro compañero en una isla desierta le dedicaremos la siguiente lindeza en buen *castellano liso y llano* –menores de 18 años a la cama– "¡MALDITO MACHO CABRÍO!". Pelín fuerte ¿no?, pues no se trata de un lapsus o excepción, *palabros* como #$*@!, ¡#!%/& y otras sutilezas por el estilo son expresiones habituales. ¡Qué brutos!

Tras los arbustos pueden ocultarse bichos muy peligrosos.

Con los Meccs tendremos apoyo técnico de todo tipo...

Kabuto arrasará cualquier cosa que se le ponga delante.

El uso de la magia es una de las habilidades de las Azzotes.

ANTS

KABUTO

picos de oro

tros desplegábase un vendaval de acción que seguro nos costaría olvidar... ¡Una auténtica locura, *un peacho subidón*!
«Giants: Citizen Kabuto» puede presumir de ser uno de los títulos más bellos a nivel gráfico que hayamos visto jamás, pero también puede jactarse de su humor ácido y salvaje que nos hará reir sin parar gracias a sus frases y situaciones disparatadas. Además, Planet Moon Studios ha dotado al juego de un carisma especial gracias a los tres tipos de razas con las que podremos jugar durante la aventura. Y no lo decimos sólo por la personalidad de cada una de ellas, muy diferentes entre sí, si no porque el modo de juego varía sobremanera dependiendo del personaje que lleves en cada momento.
«Giants: Citizen Kabuto» además de ingentes cantidades de acción, tiene momentos de estrategia que potencian la jugabilidad obligándonos a pensar antes de actuar. Por ejemplo, para *colarnos* en una base repleta de enemigos, lo más normal sería acabar con todos ellos, pues no, consiguiendo diferentes habilidades podremos hacernos invisibles y entrar sin ser vistos. Por si esto fuera poco, tendremos la posibilidad de conectarnos a internet y disfrutar de intensos combates *on-line*, además de crear nuevos mapas y enviarlos por la red.
Solamente se le puede criticar una cosa: la *bestia parda* de equipo que requiere para funcionar correctamente.

Nacho



Delphi es una maestra con la espada y el arco.

Postal turística del primer pueblecito que encontramos en la aventura...



Enemigos como éste son bastante duros de roer...

Si meternos en el agua significa morir...



Tres personajes, un único mundo

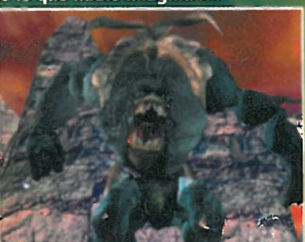
Azzotes:
- Líder: Delphi.
- Historia: fueron forzadas a vivir bajo el agua por el gigante Kabuto.
- Les gusta: realizar cualquiera de sus 12 hechizos con los que pueden atacar, protegerse o cambiar de apariencia.
- Odian: a Kabuto por desterrarlas de la isla dónde vivían y a los Meccs por querer instalarse en su propia isla. ¡Qué pobrecitas son!
- Hobbys: el tiro con arco y nadar en sus islas.

Meccs:
- Líder: Baz.
- Historia: son una raza alienígena con una capacidad tecnológica alucinante. Cuentan con un armamento sorprendente y son numerosos en número –chiste–.



- Les gusta: la tecnología y, sobre todo, las armas.
- Odian: a los Azzotes por no utilizar sus hechizos para hacer bebidas tropicales.
- Hobbys: crear bases alienígenas

Kabutos:
- Líder: Citizen Kabuto.
- Historia: Kabuto fue creado por los Azzotes para defenderles de cualquier peligro, pero ocurrió algo inesperado... justo lo que nadie imaginaba.



- Le gusta: destruirlo todo e *hincharse* a *smarties*.
- Odia: todo aquello que se interponga en su camino.
- Hobby: realizar posturas de lucha libre.

Puntuación

Giants: Citizen Kabuto

9.1 Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Planet Moon Studios
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Aventura/Shoot'em-up — Traducción: Sí

Objetivo: acabar con la supremacía de Kabuto en una isla repleta de peligros. Elige una raza, *átate los machos* y sin piedad... ni perdón.

Modo de juego: dispara, pega espadazos y arrea mordiscos por toda la extensión de la isla.

Nº de jugadores:	1 a 10
Nº de fases:	25
Nº de personajes:	3
Armas:	de todo tipo
Violencia	altita

Requisitos Mínimos...
Pentium 266 MMX
64 MB de RAM
Obligatorio aceleración 3D

- La atractiva historia y poder manejar a tres personajes.
- Requiere mucho equipo... =(

DIF SON GRA JUG

Los comandos de golpes son exactos a los de siempre.

Los escenarios son realmente una delicia.

Algunas magias tienen efectos 3D de lo más alucinantes.

Terry Bogard, o uno de los reyes del mambo.

El sueño de todos los aficionados a los juegos de lucha 2D se ha hecho realidad: Capcom y SNK se han unido en cuerpo y alma...

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

Duelo de Titanes

Las discusiones entre los amantes de Capcom y su saga «Street Fighter» y los seguidores de SNK y su «The King of Fighters» han sido de lo más común en todos los recreativos de España. Que si el primero tiene a Ryu y unos golpes especiales geniales, que si el otro tiene a Terry, se pueden combinar a la vez diferentes personajes y realizar súper *combos* espectaculares. Pero no es menos cierto que, en un arrebato de sinceridad, cualquiera de las partes encontradas reconocerían envidiar algún detalle de la otra saga, e incluso, alguna vez, haber ansiado disfrutar de todo el compendio de personajes, supergolpes, *combos*, magias, y demás habilidades en un único videojuego. Han tenido que pasar muchos años para que este sueño por fin se haya materializado en este «Capcom vs SNK Millenniun Fight 2000». La encargada de hacerlo realidad ha sido Capcom que se ha trabajado un apartado visual realmente espectacular. Tanto los *sprites* de los personajes como los fondos son auténticas obras de arte. Todo ello animado de una forma genial y aderezado, de vez en cuando, con algún que otro sorprendente efecto 3D cortesía de Capcom, que vuelve a demostrar bien a las claras el altísimo grado de dominio que ha alcanzado sobre el hardware de Dreamcast...

Demostración de cómo un abanico hace más servicio que un *pai-pai*.

La clave del éxito ha sido combinar a la perfección la esencia de dos títulos de filosofía diferente en vez de mezclar de manera arbitraria elementos de uno u otro. «Capcom vs SNK...» cuenta con dos modos que respetan tanto el sistema de magias como el de súper *combos*, con lo que los jugadores habituados tanto a «Street Fighter» como a «The King of Fighters» se sentirán *a sus anchas*.

Cuando Ryu pidió que le hicieran la cera, seguro que no se refería a esto...

Capcom, además, le da un empujón a la jugabilidad alentándonos a superarnos en cada combate y conseguir puntos con los que comprar nuevos trajes, personajes y escenarios que hagan de nuestras partidas verdaderas experiencias apocalípticas de *tortazos* altos y bajos.

En resumen, debemos felicitar tanto a Capcom como a SNK por brindarnos la oportunidad de hacer realidad uno de los sueños más ansiados por los aficionados al género de la lucha 2D de los últimos diez años. Si nos cuentan esto hace un par de años no nos lo hubiéramos creído, pero hoy es una COLOSAL realidad...

Nacho



Dhalsim nos brinda uno de sus magníficos golpes.

La carne bien hecha, y la sopa espesa... con ondas.

Un gran juego con dos personalidades

Los que estemos acostumbrados al estilo de Capcom o SNK no tendremos ningún problema a la hora de hacernos con estas máquinas de lucha. Antes de empezar el primer combate podremos elegir el estilo que más nos guste...
¿Tú eres de Capcom o de SNK?

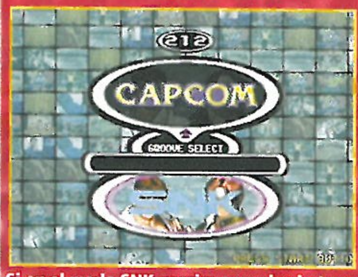




Con esta *intro* en 3D Capcom anuncia el estilo de lucha denominado *Groove*. Después, ¡prepárate, empieza lo bueno!



En el modo Capcom, los súper *combos* se realizan cargando la barra inferior a base de ejecutar golpes normales.



Si en el modo SNK presionamos los botones A y B a la vez, cargaremos la barra inferior para realizar los súper golpes.

Puntuación

Capcom vs SNK Millennium Fight 2000

8.8 Notable Alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Capcom
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Arcade
Traducción: No

Objetivo: demostrar de una vez por todas quienes son los mejores luchadores del planeta... ¿Serán los de Capcom o los de SNK?

Modo de juego: *Ha-Do-Ken, Power Wave, Sho-Ryu-Ken, Burning Knucle...* todo es muy sencillo.

Nº de jugadores:	2
Nº de personajes:	+ de 25
Nº de modos:	2
Armas:	los puños
Violencia	titánica

Compatible con...
Visual Memory
Arcade Stick

Disfrutar con los personajes reunidos de Capcom y SNK.
Que no te gusten las 2D...




Bonito mapa del hoyo. Tiene consejos y todo...

No vamos muy bien que se diga...

Tenemos muchos datos a nuestra disposición para no errar...

Links 2001

Mejorando lo imposible

Access, a través de Microsoft, pone en nuestras manos al que es, sin duda, el mejor simulador de golf para PC. Y es que «Links» es mucho «Links»...

Si os decimos que son más de diez años los que contemplan a esta saga muchos no os lo váis a creer. Pero es cierto: Access, responsable de los legendarios «World Class Leaderboard» para Commodore y Spectrum a mediados de los ochenta, se ha sacado de la manga un juego de golf basado en la esencia *Links*, pero renovándolo con algunas novedades de un calado trascendental para el futuro de este tipo de simuladores.

Los escenarios son realmente bonitos.

Y es que a las temibles virtudes de todos los *Links* precedentes –apartado gráfico, realismo, compatibilidad con los campos de juegos anteriores, sencillez de manejo y configuración personalizada de las partidas– han unido un editor de campos y, SOBRE TODO, la posibilidad de competir en torneos *on-line* a través de la *Gaming Zone* de Microsoft.

Si ya era un pique jugarnos un *open* contra otros colegas vía red local o internet, hacerlo ahora contra medio millar de *enchuscados* como nosotros de otras tantas partes del globo es el *summun* de la diversión. Palabra.

Para que os hagáis una idea la cosa funciona así. Microsoft organiza torneos que tienen una fecha de comienzo concreta y que suelen durar cuatro días. En cada uno de ellos, y a la hora que queramos, debemos completar los 18 hoyos del campo y remitir nuestra tarjeta al servidor para que compute nuestros resultados. Al finalizar el día podremos ver el *hall of fame* con todos los participantes y ver por dónde andamos. Obviamente, si en el último día de competición aparecemos los primeros significará que... ¡hemos ganado!


A la hora de *dropar* hay que tener cuidado.

Nachete no suele fallar esos tiros...

Sergio García es bastante *hacha*...


Bonita pose la de nuestro golfista profesional.

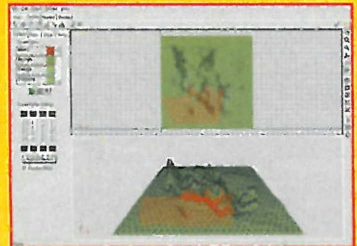
«Links 2001» es todo lo que siempre hemos deseado los que disfrutamos con las preciosas vistas de una saga que aventaja a sus competidores en varios cientos de años luz. Pero tal vez lo mejor de todo es que el vínculo que une a las versiones *386*, *PRO*, *LS* o *2000* son tan fuertes y reconocibles como las novedades –p.e. los varios modos de *arrear* a la bola– que dan personalidad a este clásico nacido en el año de *la odisea*...

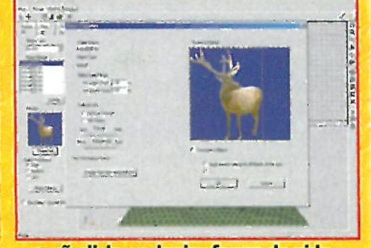
La verdad es que no nos imaginamos qué cosas le quedan a Access en su chistera para sorprendernos el año que viene.

Jose Luis


Las animaciones de los golfistas están muy conseguidas.

Arnold Palmer Course Designer


Editor de terrenos: lo mejor de esta utilidad es que podremos manejar a nuestro antojo los accidentes geográficos de nuestro campo...


... y añadirle cualquier forma de vida animal o vegetal para hacerlo mucho más ameno y divertido. Lo malo es que el editor es al principio muy complicado.

Para conseguir el par...


Lo primero que hay que hacer es dar dirección a la bola colocando bien el *palito* (1).


Pulsamos y mantenemos sobre la bola (2) que tiene en su interior la palabra *Classic*.


Soltamos el botón cuando en indicador amarillo de fuerza se acerque al punto 3.


El indicador volverá a descender. Debemos pulsar lo más cerca que podamos del punto 4.


Ahora sólo nos resta ver si el viento (5) no se lleva nuestro golpe hacia la izquierda.


Efectivamente, nuestra golfista comprueba que la bola va directa hacia el hoyo...


... y que este Par 3 lo podrá resolver sin problemas. ¡Uy!, por poco no hacemos un *hole in one*.

Links 2001

Puntuación: **9.0** Sobresaliente

PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía:	Microsoft
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Simulador deportivo	Traducción: NO

Objetivo: *arrearle* a la bola con menor fuerza a medida que nos acercamos al hoyo y atinar con el palo adecuado en cada golpe.

Modo de juego: da fuerza, dirección y efecto a la bola para que no se pierda en el bosque.

Nº de jugadores:	1
Nº de campos:	6
Nº de golfistas:	14
Editor de campos:	Sí
Sergio García:	Sí

Requisitos mínimos
Pentium II 266 MHz
48 MB de RAM
Aceleración 3D opcional

+ Los gráficos, el control y SOBRE TODO las opciones de internet.
– De serie, tiene pocos campos.

DIF | SON | GRA | JUG



Ver una oveja despachurrada puede ser una buena manera de aliviar la tensión.

Como dice el viejo refrán "o pastoreamos todos, o tiro la oveja al río...".

La dificultad de «Sheep» radica en evitar las trampas.



Resulta divertido ver cómo se empaqueta una oveja... ¡o todas!

Las *encantadoras* ovejitas no son fáciles de manejar. Más bien, ¡nos volverán locos!

SHEEP

Ovejas en peligro de extinción

El viejo oficio de pastorear llega a PlayStation y PC, en un juego en el que nuestra destreza y paciencia serán claves para determinar su jugabilidad...

Después de un retraso considerable por cuestiones de distribución, finalmente «Sheep» hace *balido* de presencia por los montes de nuestro país.
¿Qué es «Sheep»? Básicamente es un juego de habilidad en el que tendremos que hacer las veces de pastor y conseguir meter a nuestras ovejas en su redil... ¿parece fácil? Podemos aseguraros que no lo es en absoluto ya que todo el escenario está plagado de trampas y las ovejas no hacen más que alimentar el mito que dice que son auténticamente *bobonas*.
Empire ha planteado este título de una forma muy simpática. Si ya de por sí las ovejas tienen una expresión ciertamente estúpida, cuando carguemos el juego y veamos la pinta que les han dado no podremos más que soltar una risita y pensar en los *caretos* que suelen salir en Tómbola...



Esto más que *pastoreo* parece un entrenamiento de ovejas marines.

En el apartado visual, destacar unos gráficos muy coloristas, con personajes y escenarios *prerrenderizados*; y una perspectiva isométrica ideal para cumplimentar como mandan los cánones el objetivo real de «Sheep».
Pero no es oro todo lo que reluce, amiguetes. Este *simulador de pastor* tiene misiones que al principio divierten pero que con el tiempo acaban por hastiarnos. Por si esto fuera poco, además de tener una dificultad realmente alta, el control es sencillamente espantoso. Cuesta horrores conducir a las dichosas ovejitas por los caminos de Dios, más por la extraña fuerza oculta que impulsa a estos *pelotus lanudos* a huir constantemente de nosotros, que por el propio diseño del juego.
El punto fuerte de «Sheep» es su originalidad, y no tiene más pretensión que hacer pasar un buen rato a todos aquellos con *madera de líder* que hayan soñado alguna vez con dirigir su propio rebaño. Lástima de todos esos detalles que llegarán a *cargar* a los más impacientes.

Nacho



Algunas trampas son bastante inofensivas.



Disponemos de un tiempo límite para concluir cada misión.

Peligros a tutiplén

LA COSECHADORA. Si a nuestras *tontícolas* ovinas se les ocurre pasar bajo las aspas de la cosechadora, acabarán con forma de paquete triguero.

VALLA ELECTRIFICADA. Si las conducimos cerca de alguna de estas vallas, al instante veremos cómo se convierten en polvo negruzco.

TRACTORES. En las carreteras acechan multitud de peligros. Si nos pilla cualquiera de estos tractores, las ovejas servirán de líneas discontinuas...

LOS CABALLOS. No destruyen a las lanudas, pero cuidado porque suelen cocearlas en dirección a alguno de los múltiples peligros, lo cual resulta muy molesto.

LA ESQUILADORA. Terriblemente peligrosa. Si cualquiera de los borregos pasa por las esquiladoras se nos acabó la diversión para un rato... y nuestras abuelas sin ganchillo.

LOS TONELES. Al estilo Mario Bros. nuestra pericia a la hora de hacer cruzar a las ovejas por entre los toneles será esencial para no perderlas...

Versiones

PC CD-ROM

En PC la cosa mejora ligeramente. No sólo por la resolución en pantalla, que permite ver con antelación cualquiera de las muchas trampas a las que nos tendremos que enfrentar, si no por que el control es bastante más normalito.
Empire nos da a elegir entre controlar a nuestro pastor mediante el teclado o el ratón, cosa que se agradece porque nos concede más libertad.
Por lo demás, nos encontraremos con los mismos detalles que en PlayStation pero con un precio INFINITAMENTE más bajo.
Por menos de 3.000 pesetas tendremos una versión mejor y mucho, mucho más barata, con lo que si disponemos de una PlayStation y un PC, la cosa no admite muchas dudas. ¿O no?





Puntuación
Sheep — **6.9** Bien Alto

Sistema: PC

Compañía: Empire Interactive
Precio: 2.995 Ptas.
Género: Inteligencia — Traducción: Sí

- El precio es realmente interesante.
- Es muy difícil.

DIF SON GRA JUG



Puntuación
Sheep — **6.4** Bien

PSX PS2 PC N64 GBC DC

Compañía: Empire Interactive
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Inteligencia ovina — Traducción: Sí

Objetivo: llevar a todas las ovejas por esos campos de Dios sin que sufran ningún percance, a la vez que tratas de evitar las trampas...

Modo de juego: ¡YYYYEEEEEEEEEEPA, OVEJA! ¡FUERAU DE AHÍ, QUE T'APAÑO EL LOMO!

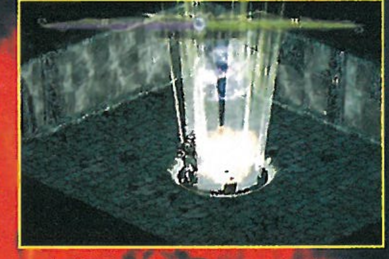
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	28
Nº de pastores:	4
Armas:	el garrote
Violencia	100% lana

Compatible con...
Memory Card
Dual Shock

- Tiene pruebas interesantes.
- Jugar resulta muy complicado.

DIF SON GRA JUG

Record of Lodoss War



Los fanáticos del Rol en Dreamcast no tienen mucha suerte con los lanzamientos para esta consola. Exceptuando «Silver», no hemos visto un título realmente interesante y este «Record of Lodoss War» no iba a ser menos. Swing nos presenta un título bastante *atrasadito* que no aprovecha para nada el apartado técnico de Dreamcast. Por hacer una mala comparación, este juego es una mezcla de «Diablo» y «Final Fantasy».
La forma de movernos por el escenario es la del primero y los combates son más o menos parecidos, pero todo con un desarrollo lentísimo que consigue dormirnos de mala manera. Desgraciadamente «Record of Lodoss War» no pasará a la historia por su jugabilidad...
Es una lástima que Dreamcast tenga que pasar por esta situación, pero tranquilos, en nada «Phantasy Star On Line» saldrá a la venta y desde ese mismo instante Dreamcast tendrá uno de los mejores juegos de Rol de la historia...

Nacho





Puntuación

Record of Lodoss War — **5.0** Suficiente

Sistema: DC	Compañía: Swing
	Precio: 8.990 Ptas.
Género: Aventura RPG	Traducción: No

▶ La ambientación *manga*.
▶ Es bastante lento y pesado.

DIF SON GRA JUG

Gunlok



Al más puro estilo Terminator, nos encontramos en el siglo XXI –a finales suponemos–, y los robots se han hecho con el control de todo el *mundo mundial*. Con el nombre de la Corporación, estos engendros mecánicos se han quedado con todo y han dejado a la resistencia humana muy perjudicada, lo que no evitará que el afán de libertad les permita luchar contra la opresión.
Encarnamos a Gunlok, un miembro de la resistencia que, harto de ver cómo se cometen atrocidades contra su pueblo, ha decidido que ha llegado el momento de derrocar a la Corporación.
Para ello, Rebellion ha puesto a nuestra disposición 15 extensos niveles por los que tendremos que campar eliminando robots y avanzando como podamos.
Gráficamente es un juego que no tiene errores de bulto aunque no enseña nada que no hayamos visto en otros sitios.
Además de manejar a Gunlok, podemos dar órdenes a otros robots que nos ayudarán en algunas misiones.
La acción se desarrolla en tercera persona y básicamente el control es idéntico al que podemos ver en cualquier juego de estrategia, ya que mediante el ratón daremos todas las órdenes pertinentes a nuestro héroe.
Pero sin duda, lo mejor son las cámaras, que nos permiten ver con detalle todo lo que ocurre y configurarlas. Bueno.

Gustavo



Puntuación

Gunlok — **7.6** Notable

Sistema: PC	Compañía: Rebellion
	Precio: 6.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

▶ Graficamente es bueno.
▶ No es muy divertido.

DIF SON GRA JUG

Inspector Gadget



Si somos, o hemos sido, seguidores de las aventuras del personaje que nos ocupa, es necesario que le echemos un vistazo a este nuevo cartucho de Game Boy Color porque el trabajo que ha llevado a cabo Ubi Soft es de los que se recuerdan durante mucho tiempo.
En el juego tendremos que cambiar de personaje durante algunas fases ya que tanto el inspector, como la sobrina y el perro, Sultán, tienen habilidades especiales que serán fundamentales para avanzar en la aventura. Así, Súltan será el único que pueda saltar más que un canguro australiano, Sofía la encargada de sumergirse bajo las aguas del mundo y Gadget de utilizar poderes especiales.
Luego, lo de los gráficos, merece reseña aparte porque el colorido y los dibujos parecen sacados de una consola de mayor poder. ¡Qué alegrías nos da la Game Boy Color!

Gustavo





Puntuación

Inspector Gadget — **8.4** Notable alto

Sistema: GBC	Compañía: Ubi Soft
	Precio: 5.995 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

▶ Poder jugar con tres personajes a la vez.
▶ Es difícil y el control no es muy bueno.

DIF SON GRA JUG



Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Los boxeadores más carismáticos de la historia vuelven a la carga con una segunda entrega del clásico para la pequeña de la familia Sony.
La versión que Midway nos ofrece es un calco a la que ya pudimos disfrutar el mes pasado en Dreamcast y PS2: ya sabéis, 18 gladiadores que están dispuestos a teñir el ring con la sangre del rival. Pues bien, en este programa se sigue manteniendo el espíritu de la saga, que no es otro que el de divertir a base de graciosos y desenfrenados personajes.
La jugabilidad que tiene este juego es increíble y los *combos* que nos podemos llevar a la boca se pueden realizar con cualquiera de los seis botones de nuestro control pad.
Todo lo anterior sin contar con el *Rumble*, que nos dará la fuerza necesaria para *repartir tortas* a toda una legión de poderosos y orgullosos bárbaros Vikingos...

Gustavo

Puntuación

Ready 2 Rumble Round 2 — **8.0** Notable alto

Sistema: PSX	Compañía: Midway
	Precio: 6.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

▶ Es divertido y desenfrenado.
▶ Es algo cortillo

DIF SON GRA JUG



Sacrifice

No tengo chistera pero soy mago

Shiny ha creado toda una delicia visual en la que los diseños estrambóticos están por todas partes y en la que convertirse en hechicero no te costará más de nueve semanas... y media.

Con un guión casi bíblico, Shiny Entertainment nos trae un programa que dará mucho que hablar.

En teoría, hace millones de años no existía nada, tan solo el Creador, y derramando su sangre dio origen a la vida –y casi se desangra–. Estas vidas eran simples formas que se conocían bajo el nombre de Fyllid.

El mentado Creador les otorgó el preciado don de construir el mundo, los árboles, la tierra, las bestias e incluso los elementos. Pero a muchos de estos magos se les *cruzaron los cables* y comenzaron a fabricar experimentos prohibidos con intenciones malignas utilizando ese don, lo que provocó la ira de los demonios contra el Creador, que no había hecho nada malo. La lucha fue encarnizada y tras meses de duros enfrentamientos, un Fyllid traicionó al Creador y lo asesinó. ¡Glub!

Así fue como nacieron los cinco Dioses, para ocupar el puesto que el Creador había dejado vacante, lo que provocó el nacimiento de luchas intestinas por la supremacía intergaláctica.

Con este elaborado guión comenzamos a manejar a un hechicero que debe elegir a una de estas cinco deidades como soberano.

Además de lo enrevesado del argumento, hay que destacar los gráficos que Shiny ha puesto en escena ya que, manteniendo el espíritu que ya pudimos ver en «Evolva», han dotado a esta aventura de unos IMPRESIONANTES y extensísimos escenarios en los que perderse no es nada difícil.

Por desgracia, para disfrutar de estos bellos parajes en toda su plenitud nos hará falta un ordenador con más potencia que el Ferrari de Carlos, el *maquetador killer*.

Pero sin duda, lo más impresionante –aparte de los estrambóticos personajes– ha sido la gran idea de mezclar dos géneros tan distintos como la estrategia y el arcade. Por eso han elaborado un gran plantel de criaturas con las que tendremos que interactuar mediante nuestro hechicero, y a las que tendremos que dar las pertinentes órdenes. Por el contrario, nuestro hechicero puede luchar lanzando un gran repertorio de conjuros.

El modo multijugador tampoco pasará desapercibido a los ojos de todos aquellos que aman las partidas *on-line* y, además de darnos la opción para competir a través de una red local, han puesto a nuestra disposición unos servidores muy chulos en los que podremos demostrar que somos los mejores del mundo en lo que a magias con «Sacrifice» se refiere.

En fin, un juego que se podría catalogar de genial por la idea y la puesta en escena, y porque todo está pensado para deslumbrar al más avezado de los aventureros.

Gustavo

Si nuestro altar no es destruido, aunque nos quiten toda la vida seguiremos vivos.

Para ganar un combate contra otro hechicero, tendremos que destruir su altar.

Si no damos las órdenes correctas a nuestras tropas, sus almas llenarán todo el campo de batalla.

Con el hechizo de velocidad, nuestro grupo se moverá mucho más rápido –obvio–.

Los escenarios, además de ser extensísimos, están llenos de detalles y colorido.

Los efectos visuales y las explosiones son espectaculares.

Manalitos no es un nombre de tango

Existen dos tipos de Manalitos (1), los nuestros y los del enemigo –chiste–. Se diferencian por el color, que varía según el Dios al que ayudamos. Como el de la imagen no es nuestro... ¡a destruirlo!

Esto es una fuente de maná (2), de ellas extraeremos esta preciada sustancia para realizar todo tipo de conjuros. También será la zona donde podremos construir los preciados Manalitos.

Este Manalito deluxe (3) es de fabricación casera, lo que quiere decir que nos dará más maná del que recibiamos con la fuente normal. Es conveniente tenerlo siempre protegido con algún soldado.



Los enemigos no son lerdos: nos crearán más de un problema.

Contaremos con la ayuda de un mini mapa que nos indica nuestra situación.

Robando almas

Para que un alma corrompida se purifique sólo debemos aplicar en ella un hechizo de conversión (1).

A continuación veremos cómo uno de los *Doctores Sacrifice* (2) aparece de la nada y se la lleva *a no sé dónde*.

Ese lugar no es otro que el altar que nuestro Dios ha construido para que lo usemos buenamente...

...y así llevar a cabo un espectacular ritual que la purifique de todos sus pecados anteriores. ¡*Asín* de fácil!

Almas amigas y enemigas

Después de la batalla nos encontraremos las almas de nuestros enemigos con forma de flechas rojas (1). Estas almas pueden ser purificadas para que sirvan a nuestro Dios. Para conseguirlo, debemos convertirlas a nuestra religión dentro de nuestro altar principal.

Cuando nuestras tropas caigan como bellotas en medio de la feroz batalla, sus almas aparecerán como flechas de color azul (2). Igualmente, para recogerlas y poder crear otro combatiente *pringao* que nos ayude en nuestra cruzada solo tenemos que acercarnos. ¡Ya está!

Puntuación

Sacrifice

9.2 Sobresaliente

PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía: Shiny Enternainment
Precio: 7.590 ptas.
Género: Arcade-Estrategia
Traducción: Sí

Objetivo: ayudar al Dios que más nos caiga en gracia a combatir con el resto para atraer el mayor número de devotos.

Modo de juego: crea aliados hasta reunir un ejército y... ¡guíalos a la victoria!

Nº de jugadores:	1
Modo multijugador:	Sí
Nº de dioses:	5
Armas:	los ejércitos
Violencia:	mágica

Requisitos mínimos
Pentium 300 Mhz
64 MB de RAM
Obligatorio aceleración 3D

Sus vastos escenarios, lo divertido que es, los gráficos...
Necesita un *peacho* equipo.

DIF SON GRA JUG



Rematar de cabeza es privilegio exclusivo de la máquina.

En acción la famosa técnica del arrebañamiento a ras de suelo.

¿Remate espectacular o cabriola circense?

Todo está en 3D... hasta los números de las camisetas.

Los porteros son gráciles *tigresos* con manoplas... ¡lo paran todo!

Colocaremos las faltas mediante esta flecha.

Excelentes animaciones de los jugadores.

Con un ligero toque, el balón rueda de portería a portería.

Podremos configurar la cámara a nuestro antojo.

¡Pero árbitro, si sólo le he partido una pierna!

¡Patapúm p'arriba!

UEFA Dream Soccer

Si algo caracteriza a este simulador es que por primera vez las mujeres también son protagonistas. ¿Quién dijo sexo débil?

Silicon Dream es la única compañía que está poniendo verdadero empeño en transmitir todas las cualidades y secretos del noble arte balompédico a la consola blanca de Sega. Para ello ha creado este «Uefa Dream Soccer» aprovechando el motor gráfico utilizado para su primer «World Wide Soccer 2000», pero mejorando infinitamente el potencial de éste e introduciendo nuevas y mejores animaciones con las que jugar se convierte en una auténtica delicia visual. Nos quedaremos *embobados* viendo cómo los jugadores pasan, regatean, se tiran en plancha y realizan *virguerías* como si de futbolistas reales se tratara. Cada desmarque, cada finta nos hará creer que nos encontramos peleando por un puesto en la parte alta de la tabla.

A pesar de contar con tan solo tres cámaras, podremos configurar cada una de ellas a nuestro antojo; calibrando parámetros como el *zoom*, la inclinación y demás opciones que nos darán, incluso, la posibilidad de ver cómo el individuo que se encuentra en el tercer anfiteatro se *trapiña un peacho bocata de chorizo picante*.

Aunque no cuente con los nombres reales de los jugadores –los equipos sí lo son– se asemejan mucho a los de los cromos; de esta manera nos toparemos con jugadores como Rauul o Seirgi. Pero no os preocupéis, mediante un editor podremos cambiarlos y guardarlos en nuestra Visual Memory.

Los comentarios añaden un extra de emoción a los partidos pues están muy logrados y corren a cargo de uno de los más grandes profesionales, Matías Prats, que se encargará de poner, en el momento adecuado, voz, dramatismo y *vibrato sin meter la pata*.

Con todo, este simulador no alcanza las cotas de jugabilidad que todos los aficionados al fútbol exigimos; en primer lugar por que cuenta con muchos fallos significativos, que nos harán *mosquearnos* y tirarnos alternativamente de los pelos. Un ejemplo sonado son las faltas y los fuera de juego, que se pitan muy tarde, o bien, la velocidad de los pases, que siempre se efectuan segundos después de pulsar el botón. Si Silicom Dream sigue trabajando así pronto dará con la fórmula secreta. Pero en lo que respecta a este programa... todavía queda camino por recorrer.

Gustavo

Modos de juego

Modo contrarreloj:

Como su nombre indica, este modo será una auténtica lucha contrarreloj en la que tendremos como meta introducir el cuero en la red rival antes de que expire el tiempo que nos ha asignado. Al principio es sencillo, pero según avanzamos y sube la dificultad las cosas se van complicando.

Modo supervivencia:

En este modo tendremos que acabar con todos los equipos que se crucen en nuestro camino, pero además debemos ir sumando puntos a base de disparos a puerta, goles, pases al hueco... para poder acceder a un *ranking* en el que sólo los mejores tienen el honor de inscribir sus iniciales. De esta forma, no servirá ganar pírricamente de un sólo gol, si no que será necesario hacer buen fútbol.

Viaje de fútbol por internet

Sega ha puesto a nuestra disposición una página Web en la que podremos acceder desde nuestra Dreamcast y en la que se celebran todo tipo de campeonatos. Para competir por uno de los premios –de entre los varios que Sega regala– sólo debemos poner la partida guardada en la VM en dicha Web.

UEFA Dream Soccer

Puntuación: 7.8 Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Silicon Dreams
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Deportivo
Traducción: Sí

Objetivo: introducir el balón el mayor número de veces en la red, a poder ser en la que está situada en el lado contrario de nuestra portería.

Modo de juego: utiliza los pies, la cabeza, el pecho, el coxis o la espinilla... pero mete gol.

Nº de jugadores:	1, 2 ó 4
Nombres reales:	No
Equipos femeninos:	Sí
Armas:	los cordones
Violencia:	italiana

Compatible con...
Visual Memory
Arcade Stick

+ Las animaciones de los jugadores y los equipos femeninos.
− Es algo lentillo.

DIF SON GRA JUG



Cuando lleguemos al fondo de la fase, ésta se descompondrá.

La única diferencia entre pantallas serán las fichas.

Tendremos que estar pendientes del aire.

Esta fase es de las más fáciles: taladra un poco y caerás en picado.

Los escenarios son auténticos y endiablados laberintos.

En el modo *Time Attack* es totalmente imprescindible coger tiempo.

Mr. Driller

Sin alardes técnicos que valgan, nos llega este programa para divertirnos durante horas y horas...

Y dicen que taladrar no es divertido

Las ideas más básicas son, al fin y al cabo, las que más divierten. Prueba de ello son títulos como «Tetris» o «Pang!», que con una sencilla propuesta y sin exquisiteces técnicas que nos hagan dilatar la retina de asombro, son capaces de entretenernos durante horas y horas.

Este es el caso de «Mr. Driller» que nos invita a enfundarnos en una especie de traje de buzo, casco incluido, coger un taladro y perforar los bloques que misteriosamente han cubierto toda la ciudad de *Downtown*. Nuestra misión consiste en llegar al suelo, y descubrir de donde ha salido tanto ladrillo, para así poder restaurar la antigua ciudad.



Si este juego te llega a gustar... tardarás años en dejarlo.

Controlamos a un personaje con mucho cerebro... de hecho bastante más que cuerpo.

Para ello empezaremos en la cima de una montaña de bloques y, con la ayuda de nuestro taladro, ir perforando nuestro camino de descenso. Pero no creas que será tan fácil, ya que además de tener que estar muy avispados para que ningún bloque nos caiga en la cabeza, habrá moles de piedra que tan sólo se podrán eliminar si las unimos con otras tres del mismo color. Por si fuera poco, Namco nos ha complicado la existencia un poco más todavía; si no queremos que nuestro personaje muera asfixiado tendremos que ir recogiendo cápsulas de aire, con el peligro que ello conlleva, ya que cuando cojamos una de estas cápsulas lo más seguro es que nos caiga en la cabeza el bloque sobre el que se encuentra apoyada. Con esta sencilla idea y tres modos de juego, Namco pretende tenernos horas y horas pegados al mando con la única premisa de hacer *migas un puñado de pedrolos* en nuestra bajada hasta el suelo.

La primera modalidad se denomina *Arcade* y consiste en taladrar hasta una profundidad fijada de antemano. *Time Attack*, por su parte, tiene como meta superar el mejor de los tiempos que haya registrados. Por último, *Survival* nos propone taladrar y taladrar sin parar, con el único objetivo de llegar lo más profundo que podamos sin que se nos desplome ningún bloque.

Pues eso, a *divertirse como enanos* destrozando a taladrazo limpio bloques de cemento, por que os aseguramos que cuando este programa caiga en vuestras manos no dejaréis de intentar, una y otra vez, liberar a la ciudad de Downtown de este singular maleficio. ¡A taladrar que son dos días... y *quita una de estréssss* que no veas!

Gustavo

Así se taladra

Comenzamos desde la parte superior, y cuando taladramos un bloque (1), este desaparece sin dejar rastro. Cuanto más grande sea el bloque mejor.

Si dejas caer bloques del mismo color (2), al impactar contra el suelo desaparecerán como por arte de magia. Tendrán que ser grandecitos.

Cuando la barra de aire se agote (3), nuestro personaje tendrá que tomar aire para no acabar asfixiado (4) y poder así continuar con su tarea.



Versiones

PlayStation



La misma versión pero para otra plataforma, esto es lo que Namco nos ofrece. No se ha introducido cambio alguno, ni gráfico ni de jugabilidad, con respecto a la otra versión; eso sí, el precio ha mejorado mucho. Ya sabeis, con nuestra antigua, o nueva en muchos casos, PlayStation podremos disfrutar de toda la diversión que ofrece este juego.



Game Boy Color

Sin duda este es el formato que mejor les ha quedado a los programadores del juego. Las diferencias técnicas, comparándolo con las otras dos versiones, son casi nulas, lo que quiere decir que, tanto el espíritu del juego como el apartado visual no han sufrido muchos cambios salvo en lo concerniente a menús.







Si os gustan los plataformas no debéis perderos las travesuras de este demonio rojo...

¡Llega el famoso Demonio Rojo!

Gift

Gift es un pequeño diablillo al que le han encomendado la misión de rescatar a una bella princesa que ha sido secuestrada por una banda de desalmados. Para rescatar a Lolita, la princesa, tendremos que reunir unos duendecillos que se encuentran esparcidos por los más variopintos lugares. De esta forma tendremos que visitar varios mundos y acabar con muchos enemigos que intentan evitar que llevemos a cabo esta noble tarea.

Pero lo más atrayente de este invento es como su gran sentido del humor nos llega a los más hondo y produce en nuestras cuerdas vucales las más estridentes carcajadas. Y es que toda la aventura está enfocada desde un punto de vista tan desmadrado que parece por momentos increíble...

Aunque no por ello han descuidado apartados tan importantes como los efectos visuales o los escenarios: los primeros abundan durante toda la aventura y se mezclan entre ellos para amenizar nuestros ojitos con destellos, explosiones y otras tantas cosas de esas que tanto adornan y gustan. De lo segundo, los escenarios, no es que sobre, pero lo que hay está en un nivel *medio-alto* bastante de agradecer por complejo, variado y rebuscado.

En nuestra misión de rescate de Lolita, la princesa que nos ha prometido todo tipo de placeres terrenales, nos encontraremos con infinidad de molestos enemigos que van desde las sombras malignas hasta los perros de un solo ojo a los que tendremos que combatir a base de pinchazos con nuestra lanza de punta fina.

Los *puzzles* están desarrollados para que nadie se pase más de dos minutos pensando qué debe hacer, por lo que la dificultad de éstos no es muy elevada. Lo que sí tendremos que tener siempre en cuenta serán las luces y las sombras, ya que mediante éstas podremos acabar con los enemigos. Es decir, que si queremos acabar con monstruos de luz, tendremos que atacar con sombras. En la mayoría de los casos será mediante palancas que mueven bloques para formar sombras...

Además de esto, también tendremos que tener en cuenta las gemas gigantes que nos encontremos por el camino, ya que pueden ayudarnos –o no– mediante la energía que emanan. De esta forma nos encontraremos con gemas que reducen nuestro tamaño y velocidad, mientras que otras recargarán nuestro bastón. Un gran aliciente que da mucha *vidilla* a «Gift» y que plantea nuevas e interesantes situaciones en el juego.

Nos encontramos ante un título que, a pesar de estar enfocado al público más infantil, se deja jugar por cualquiera que se atreva a ponerse a los controles de este simpático diablillo. Normalete tirando a bueno...

Gustavo

Si la mirada del guardián nos localiza, seremos historia.

Con la pistola de luz conseguiremos se aclarar las ideas.

Acabar con algunos enemigos es tan sencillo como repartir palazos.

La barra de la derecha nos muestra la energía de nuestro bastón.

Los efectos visuales están muy logrados.

Las cámaras nos darán buenas perspectivas.

Las gemas desprenden varios tipos de energía.

La pistola de sombras

Como su nombre indica esta pistola ataca directamente a las sombras. Pero también es efectiva con los personajes y objetos de carne y hueso, ya que si...

... apuntamos sobre su sombra (1), desaparecerán sin dejar el menor rastro. ¡Curioso!, ¿no?

Los objetos, en vez de desaparecer, se quedarán quietos durante unos segundos. Esta pistola es imprescindible para avanzar.

Juegos & Cía. Sortea: 10 Póster Gift

Bases en la pág. 82.

Gift — Puntuación: 7.8 Notable

PSX · PS2 · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía: Cryo
Precio: 6.995 Ptas.
Género: Plataformas
Traducción: Sí

Objetivo: recuperar todos los duendecillos que están esparcidos y, de paso, rescatar a la desgraciada princesa Lolita.

Modo de juego: blande tu bastón mientras buscas palancas y saltas de una a otra plataforma.

Nº de jugadores:	1
Nº de enemigos:	14
Nº de personajes:	1
Armas:	de madera
Violencia:	demoníaca

Compatible con...
Pentium 266 MMX
32 MB de RAM
Obligatorio aceleración 3D

+ Es entretenido y cuenta con una buena calidad gráfica.
– Es algo lentillo.

DIF · SON · GRA · JUG



El Dorado

La historia de dos buscadores de oro que se meten en todo tipo de problemas y enredos hasta que consiguen hacer realidad sus sueños: «El Dorado». Ubi Soft nos ha preparado un bonito plataformas en el que nuestra mayor preocupación será simplemente avanzar y avanzar, dejando para otros –si queremos– lo de recoger *items*.

Los escenarios, bien diseñados, cumplen con su objetivo de introducirnos en la historia y, sobretodo, transmitirnos la sensación de que nos encontramos realmente en el siglo XVI. Pero lo mejor es la variedad de situaciones que viviremos,



ya que Ubi se ha *estrujado el coco* para evitar un desarrollo monótono y repetitivo. De esta forma pasaremos por fases en las que tendremos que huir de un toro, o asaltar un galeón pirata en busca de un mapa perdido...

En definitiva, un cartucho que ningún *fan* de la película debe perderse.

Gustavo



Puntuación
El Dorado
7.5 Notable
Sistema: GBC
Compañía: Ubi Soft
Precio: 5.995 ptas.
Género: Plataformas
Traducción: Sí
▶ No es repetitivo, es divertido.
▶ Los gráficos...
DIF SON GRA JUG



Jazz Jack Rabbit 2 Christmas Chronicles

Anonadados nos hemos quedado después de jugar con este título para PC que se ha *sacado de la manga* Epic MegaGames, compañía creadora de la saga «Unreal».

Aviso de redacción para todo aquel sibarita que tenga puestas las zarpas en la revista en estos momentos. ¡Suéltala! «Jazz Jack Rabbit 2: Christmas Chronicles» es un *plataformas* en 2D que más bien parece sacado de principios de los 90 que de los tiempos que corren. Eso sí FABULOSO y con unas dósis de jugabilidad *terremóticas* donde calibrar el salto será vital para finalizar los niveles. Visualmente cuenta con algún elemento en 3D, pero es una lástima que los personajes sean prácticamente enanos. De todos modos, *enchuscate plataformix habemus*...

Nacho



Puntuación
Jazz Jack Rabbit 2 Christmas Chronicles
8.2 Notable alto
Sistema: PC
Compañía: Epic MegaGames
Precio: Sin confirmar
Género: Plataformas
Traducción: Sí
▶ Un buen plataformas con grandes saltos.
▶ Los personajes son enanos...
DIF SON GRA JUG



Medal of Honor Underground

La continuación de uno de uno de los juegos revelación del pasado año ya está aquí. *Arrebujados en los pellejos* de un soldado de la resistencia, en plena Segunda Guerra Mundial, nuestro cometido será cumplir con honores las misiones que nos encomienden nuestros superiores, exterminando de paso a todo alemán que se cruce en nuestro camino. Pero no te alarmes amiguete, nuestros colegas aliados nos confiarán todo un arsenal compuesto por 12 armas, además de poder recoger las que vaya dejando tiradas el enemigo.

Lo más destacable del programa es la fiel ambientación. Dreamworks ha recreado, en sus 24 niveles, la agobiante atmósfera peliculera, tantas veces vista, de oscuras y peligrosas callejuelas con sabor a espías, guerreras, silenciadores y cuchillos largos...

Los Nazis han invadido la ciudad a cañonazos, pero mientras tengas un arma, ¡nada estará perdido!

Gustavo

Puntuación
Medal Of Honor Underground
8.4 Notable alto
Sistema: PSX
Compañía: Dreamworks
Precio: 7.995 ptas.
Género: Arcade
Traducción: No
▶ La sublime ambientación.
▶ El control con el pad es pesado.
DIF SON GRA JUG



Dinosaurio

Advertencia: jugar con «Dinosaurio» puede suponer la venta automática de tu Dreamcast. Suena fuerte pero así es, ya que Disney no se ha preocupado en absoluto de sacarle partido al tremendo potencial de la consola, limitándose a *cascarnos* una conversión muy *simple y ramplona*. Únicamente se diferencia de la versión PlayStation en que las texturas están notoriamente suavizadas y el efecto de profundidad está bastante más conseguido. Pero a la hora de jugar, la versión Dreamcast sigue siendo igual de aburrida que todas las demás. Mezcla incoherente entre RPG y aventura que se queda en nada de nada. Este año no le ha salido bien la jugada *sacaduros* a Disney...

Nacho

Puntuación
Dinosaurio
5.0 Suficiente
Sistema: DC
Compañía: Disney/Ubi Soft
Precio: 8.990 ptas.
Género: Aventura
Traducción: Sí
▶ Algunos efectos visuales.
▶ No es *ná de ná*.
DIF SON GRA JUG



La Hydra viene a destruir los sagrados terrenos de nuestra ciudad. ¡Que los dioses nos ayuden!

Un contratiempo muy común al principio es que se queme... ¡TODO!

El Dios de dioses, el más respetado por todos, el de la cara de Ñú. Más vale no tenerle en contra si queremos mantener la ciudad en pie...

Impressions Games es conocida por sus series de construcción de ciudades para PC. Las tres partes de «Caesar», ambientadas en el Imperio Romano, «Faraón» y su expansión «La Reina del Nilo: Cleopatra», situadas obviamente en el antiguo Egipto y el juego que ahora nos ocupa, «Señor del Olimpo: Zeus», que nos propone la creación de una gran ciudad en la mítica Grecia Clásica... Aquellos que ya conozcan cualquiera de estos títulos, sabrán lo que nos vamos a encontrar: la creación desde cero de una ciudad con todas las satisfacciones, contratiempos y demás quebraderos de cabeza que eso conlleva. Evidentemente las construcciones que podemos levantar son las propias de esa época, contándose entre ellas todo tipo de viviendas individuales, templos y demás ejemplos de la arquitectura griega que, bien realizadas, serán un auténtico goce para nuestros ojos. Visualmente, cuenta con un *interfaz* muy similar al utilizado en todos los juegos de Impressions Games. La perspectiva propuesta sigue siendo la isométrica, pero podremos rotarla cuando nos venga en gana para obtener un mejor punto de vista de lo que ocurre en nuestra ciudad. Deambulando por ella nos encontraremos con los habitantes que, menos mal, distan un tanto de la típica imagen con que suelen representarse, o sea sa-

El comercio portuario favorece las relaciones con los vecinos.

Antes de poner un edificio debemos pensar... ¿para qué?

Acontecimientos

En determinados momentos se puede producir un acotencimiento en nuestra ciudad del tipo "devastadora presencia de un Cíclope, o encantadora visita de un Dios".

Dos de los muchos acontecimientos que se pueden dar por estas tierras de Zeus. De todas formas, tranquilidad, el ordenador avisa cuando algo parecido pasa.

Hay dioses que más bien parecen... ¡Pokémon! ¡Hazte con todos!

La famosa planta en L del arquitecto griego CHALÉS ADOSÁCLITES

Con paciencia nuestra villa se convertirá en una preciosa ciudad.

Un terremoto puede acabar con nuestra amada ciudad en un instante

Si tienes buenas dotes de *pelota*, te ganarás el favor de los dioses

ÑOR
LIMPO
US

ENTRALES ELÉCTRICAS?

bios más o menos clónicos de túnica, barba y pelo blancos con aire de tranquila erudición; y se difencian en vestimenta, apariencia y complexión los unos de los otros. ¡Afortunadamente!

La clave de su jugabilidad reside en tener que fundar una ciudad desde la propia imaginación. Para ello, debemos elegir primero el terreno donde vamos a emplazarla, edificar y finalmente esperar que nuevos visitantes decidan quedarse en la precaria ciudad que estamos construyendo. Esto, que en un principio será bastante sencillo, se tornará más complicado según aumente la población y, si no actuamos con buen juicio y adecuada planificación, las cosas pueden empezar a ponerse realmente feas.

La salud y el ocio de nuestros habitantes, la cultura, el empleo, *pelotear* a los dioses del Olimpo para que nos sean favorables o tener *templanza* para no entrar en guerra con las ciudades vecinas, serán algunas de las muchas obligaciones que tendremos. ¡Los *masocas*, o los *iluminados*, disfrutarán de lo lindo! Impressions Games nos propone unas misiones, por decirlo de alguna manera, *históricas* en las que cumplir *a rajatabla* los objetivos que nos imponen será esencial para finalizar la partida.

«Señor del Olimpo: Zeus» es un título que ofrece grandes posibilidades en cuanto nos pongamos a crear, abastecer y controlar nuestra villa griega. Desgraciadamente, tanto construir puede aburrir *al más pintado* echándose en falta algo más de acción. Si pasamos por alto este detalle estamos ante uno de los mejores juegos de estrategia del año.

Nacho

En este mapa podremos cotillear lo que piensan de nosotros las demás provincias Griegas.

Conviene echarle un ojo a las necesidades de nuestra *polis* o todo *se irá a Parla*.

Las viviendas tienen que estar cerca de los caminos para que los colonos se queden.

Puntuación

Señor del Olimpo: Zeus

7.8 Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Impressions Games
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Estrategia
Traducción: Sí

Objetivo: crear la ciudad más bonita de toda Grecia, donde habitantes y dioses retocen de pura y eterna felicidad...

Modo de juego: construir, construir y construir... ¿hemos dicho ya que hay que construir?

Nº de jugadores:	1
Nº de misiones:	40
Nº de dioses:	12
Armas:	No
Violencia:	Griega

Compatible con...
Pentium 133 MHz
32 MB de RAM

Los peritos y arquitectos se lo pasarán pipa...
Siempre es lo mismo.

DIF SON GRA JUG

LOS ICONOS

En «Señor del Olimpo: Zeus» tendremos que estar muy atentos y rápidos para prevenir con antelación los miles de problemas a que se enfrenta la ciudad. Para ello, debemos conocer a la perfección todos estos iconos.



PERSPECTIVA GENERAL. Si pulsamos en esta pestaña, aparecerá información general sobre la popularidad, el nivel de comida, la higiene...



POBLACIÓN. Para obtener información diversa sobre nuestros habitantes sólo tendremos que pulsar esta pestañita y *cotillear sin rubores*.



AGRICULTURA. La producción de cereales y demás productos procedentes de la tierra tienen gran importancia en el progreso de nuestra villa.



INDUSTRIA. Con esta pestaña conoceremos el estado de nuestros trabajadores. Si necesitamos crear oficios debemos dirigirnos aquí.



DISTRIBUICIÓN. La *pela es la pela* y pulsando sobre este icono podremos saber si estamos vendiendo todo lo que producimos.



HIGIENE SEGURIDAD. Por muy bonita que sea nuestra ciudad, si no es higiénica no servirá para nada. Es muy importante tener en cuenta esto.



ADMINISTRACIÓN. A nuestros felices ciudadanos tenemos que *sacarles pasta* como sea. Los impuestos los subimos o bajamos pulsando aquí.



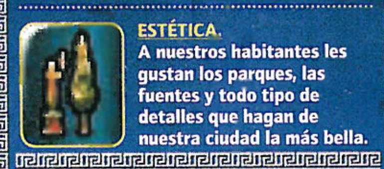
CULTURA. Si queremos ser los más cultos de toda Grecia lo mejor será crear escuelas de filosofía, retórica, arte dramático, atletismo...



MITOLOGÍA. Muy importante. Cuanto más contentos tengamos a los dioses, más nos ganaremos su favor y mejor le irá a la ciudad...



EJÉRCITO. Crear cuarteles será de capital importancia para mantener la seguridad de la ciudad y alejar las malas ideas de los conciudadanos.



ESTÉTICA. A nuestros habitantes les gustan los parques, las fuentes y todo tipo de detalles que hagan de nuestra ciudad la más bella.



Mirad el guante, ¡está cortado!

Este boxeador, fuertecito él, podría ser José Luis...

¡Anda! pero si el morenito parece Frankenstein...

¡Qué lo vas a matar! como no te controles...

Lo peor del juego es que no cuenta con ningún *combo*. Una pena.

Live! Boxing

Yo sólo quería ganar unas pelas

Hacía tiempo que los usuarios del PC no teníamos la oportunidad de disfrutar con un juego de boxeo y Dinamic nos lo pone en bandeja con este nuevo título que destaca en el apartado gráfico.

Si algo caracteriza a este título son, sin duda, sus gráficos... y es que esa maravilla de Sega llamada «Jet Set Radio» ha golpeado de lleno en el corazón de muchas compañías que han cogido las mismas alforjas para afrontar el camino. Esto, obviamente, no quiere decir que los gráficos de «Live! Boxing» sean malos, horrorosos o que no tengan mérito. Tampoco es eso. Lo que sí es cierto es que hay bastante diferencia entre la solidez general que presenta el juego de Sega y la endeble presencia de unos boxeadores que Dinamic no ha sabido materializar. El caso es que los polígonos se descolocan constantemente y, así, es muy común presenciar cómo los brazos de los púgiles atraviesan las cabezas y pectorales de sus adversarios. Es como si la materia carnosa de las extremidades fuera completamente líquida.

De todos modos, este tipo de gráficos tiene el aliciente de la novedad y de ser muy atractivos, lo que hace que los combates se conviertan en un bonito espectáculo de colores pastel bastante agradable.

Lo que no hemos visto con muy buenos ojos es el apartado de los boxeadores. Y es que a diferencia de otros desarrollos, en «Live! Boxing» da igual que seleccionemos a *una mula* de dos metros y 300 Kg. que a un canijo de metro treinta con 48: a la hora de la verdad, los dos *arrean* de forma idéntica y los resultados –moratones & cía.– son exactos.

A pesar de lo anterior, los combates se dejan querer y ponernos manos a la obra es muy sencillo, por lo que se convierte en un juego muy recomendable para niveles de experiencia relativamente bajos.

Otro de los aciertos –o no, según se vea– es que podemos disponer de todos los boxeadores desde el primer combate, de esta forma es posible iniciar nuestro periplo con cualquiera de los 30 que hay disponibles. Eso sí, lo haremos desde el último puesto del *ranking*.

En definitiva, Dinamic nos ofrece un título con muy buena apariencia, que esconde un manejo sencillo y limitado por las pocas opciones. Desgraciadamente, su capacidad de *enchusque* es menor que la de un documental sobre las marsopas del polo norte.

Gustavo



Hay boxeadores de todo tipo.

Antes de comenzar veremos una pequeña presentación.

La chica no podía faltar...



El golpe especial de este boxeador es clavar el pelo al rival.





Para obtener dinero y poder pagar a nuestro púgil su entrenamiento debemos apostar por nosotros mismos la cantidad que creamos adecuada. XD

Entrenando a un campeón



Estas son las opciones que nos propone el Gimnasio: dentro de cada prueba (1) podemos elegir entre cinco niveles de dificultad (2).



Pera: esta prueba nos dará puntos de velocidad. Consiste en pegarle todo tipo de golpes a un mini saco que está colgado en la pared y que rebota en ella cuando le arreamos.



Saco: mediante este ingenioso sistema de entrenamiento podremos obtener puntos de resistencia. Su desarrollo consiste en *atizarle* a un saco que sujeta un inocente personaje. ¡Qué dolor!



Sombra: con esto conseguiremos que nuestros puntos de técnica suban. Aquí tendemos que imitar los movimientos del tipo que está colocado en nuestra parte inferior.



Pesas: en esta modalidad podremos elevar nuestros puntos de fuerza haciendo el bruto con estas pesas que pesan –valga la redundancia– un montón. Recordad que tenemos un tiempo límite.



Esquiva: para obtener puntos de agilidad, sólo debemos golpear la bola que está sujeta por una cuerda elástica al techo y al suelo. Cuando lo hagamos, rebotará y la tendremos que esquivar como podamos.



Cinta: si queremos obtener más resistencia física, no hay nada mejor que correrse la maratón todos los días...



Puntuación

Live! Boxing



PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía:	Dinamic Multimedia
Precio:	3.995 Ptas.
Género: Lucha	Traducción: Sí

Objetivo: ganar combates hasta llegar a ser el número uno del *ranking* mundial y evitar que nadie se atreva a mirarte de reojo.

Modo de juego: utiliza los seis botones para golpear a tu rival y olvídate de hacer *combos*.

Nº de jugadores:	1
Nº de boxeadores:	30
Modo entrenamiento:	Sí
Armas:	redondeadas
Violencia:	noble

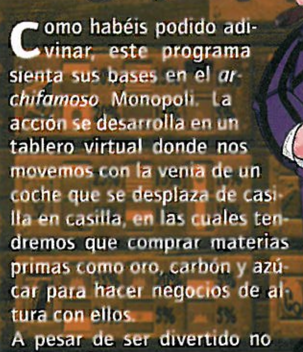
Requisitos mínimos

Pentium 200 MMX
16 MB de RAM
Aceleración 3D opcional

- Los gráficos son muy bellos y las animaciones no están mal.
- No tiene *combos*.



Oligopoly



Como habéis podido adivinar, este programa sienta sus bases en el *archifamoso* Monopoli. La acción se desarrolla en un tablero virtual donde nos movemos con la venia de un coche que se desplaza de casilla en casilla, en las cuales tendremos que comprar materias primas como oro, carbón y azúcar para hacer negocios de altura con ellos.
A pesar de ser divertido no alcanza las cotas que hemos llegado a tocar con el Monopoli original, y es que está comprobado que cuanto más compleja es una idea, menos divertida parece en la práctica.
De todas formas es muy recomendable para todo el que esté cansado de jugar a lo mismo y quiera probar con algo nuevo.

Gustavo





Puntuación

Oligopoly — **4.0** Insuficiente

PC Sistema
Compañía: Cryo
Precio: 5.995 ptas.
Género: Habilidad
Traducción: Sí

Es algo nuevo para el género.
No llega a divertir tanto como otros.

DIF SON GRA JUG

Speedball 2100







Para todo el que no conozca esta saga, este juego le parecerá soso, impreciso y muy, muy aburrido.
Sin embargo, sus seguidores de toda la vida –que ya vivimos sus brutales partidos– seguimos viendo con muy buenos ojos esta idea original de los Bitmap Brothers... y viviendo de los recuerdos.
Lo cierto es que gráficamente no aporta nada y no es ninguna maravilla, la jugabilidad deja bastante que desear ya que trenzar un jugada es más complicado que introducir un Ford Fiesta en una lavadora y, la verdad, divertido no es, más bien frustrante, ya que seremos testigos, una y otra vez, de cómo los rivales vapulean a los componentes de nuestro club sin ningún tipo de piedad y de la forma más humillante. ¿Tiene algo bueno? Pues tal vez el recuerdo de lo que fue y la desgraciada comprobación de en qué se ha quedado: este revoltijo de polígonos.

Gustavo





Puntuación

Speedball 2100 — **4.8** Insuficiente

PSX Sistema
Compañía: Empire
Precio: 4.990 ptas.
Género: Arcade
Traducción: No

Si eres seguidor de la saga te gustará.
Es lento, aburrido e injugable.

DIF SON GRA JUG

Tom y Jerry Caza del Ratón



Game Boy es una consola destinada a un tipo de juegos muy simple y, por eso, es uno de los inventos más divertidos del mundo.
«Tom y Jerry Caza del Ratón» es el clásico arcade digno de las primeras recreativas donde hay que hacer una sola cosa: ganar a Tom, o a Jerry –según queramos–, con el viejo método de recolectar ratones en un tiempo limitado. Y ya está, no hay más *chicha* que rascar. Pero esta sinopsis general esconde, en realidad, uno de los cartuchos más divertidos y *enchuscantes* que pueden verse en la actualidad para Game Boy Color. Más que nada porque la frenética carrera que emprenderemos es de las que gustan, divierten y se buscan.

José Luis

Puntuación

Tom y Jerry Caza del Ratón — **8.8** Notable alto

GBC Sistema
Compañía: Ubi Soft
Precio: 5.990 ptas.
Género: Arcade
Traducción: Sí

Divertido, divertido y divertido...
Los nervios los tendremos a flor de piel.

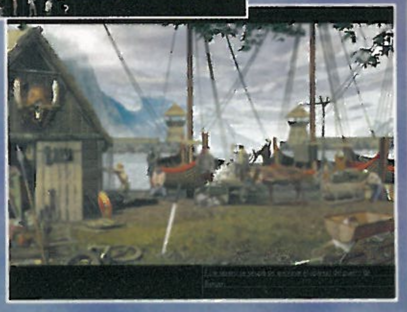
DIF SON GRA JUG

Vikingos

Ayuda a Ingmar a demostrar su inocencia ante el horrible asesinato de la familia Hjalmar, y a recuperar el hacha mágica de sus antepasados que ha sido robada. Así de rápido, claro y contundente...
«Vikingos» es una aventura gráfica en la que tendremos que convertirnos en unos auténticos salvajes nórdicos para llegar a resolver las distintas incógnitas que se nos irán planteando durante la aventura. Si no te sientes capacitado no te preocupes, ya que Index+ ha puesto a nuestra disposición una guía paso a paso dentro del manual. Si algo hay que destacar es el gran doblaje que nos ayudará a pensar que realmente somos unos Vikingos *saquea-aldeas-atlánticas*. Muy básico aunque con el interés justo puede llegar a ser entretenido. Y poco más...

Gustavo





Puntuación

Vikingos — **5.0** Suficiente

PC Sistema
Compañía: Index+
Precio: 7.495 ptas.
Género: Aventura
Traducción: Sí

La ambientación es buena.
Es aburrido y la progresión es lenta.

DIF SON GRA JUG



En las clases de tiro aprenderemos a manejarnos con todo tipo de armas.

Podrás sentir la tensión del francotirador cuando trata de fijar su objetivo... realmente emocionante.

No One Lives Forever

Una espía pero que muy achuchable

Si te gusta lo psicodélico, y tienes una fijación con lo de *jugar al escondite*, no dudes en echarle un vistazo a este nuevo título de Monolith. Es una obra maestra.

Si hay un género que ha ganado adeptos a pasos agigantados en los últimos años, ése ha sido el del espionaje. Monolith, conscientes de la gran demanda existente, nos trae este *moooonstruo* que cuenta con todos los triunfos en su mano para auparse a los puestos más altos de las listas de éxitos del planeta. Después de meses recibiendo esperanzadoras noticias sobre la excelente pinta que iba tomando el juego, cuando por fin llegó a nuestras manos una *beta* jugable, la emoción desbordó nuestros corazones como nuestros cetáceos cuerpos desbordan la bañera al zambullirse en sus aguas espumosas. Monolith ha realizado, gráficamente, uno de esos trabajos que te ponen los *ojos como platos* nada más verlos. Es increíble contemplar el perfecto modelado de las ciudades, cuidadas hasta el mínimo detalle, que nos sirven de gigantescos escenarios por los que campar a nuestras anchas en el cumplimiento de las misiones. Y si esto no fuera motivo por sí solo como para *quitar el hipo*, imaginaos nuestro asombro al descubrir al primer enemigo y los miles de polígonos que le daban forma. Pero todo lo bueno tiene, a veces, un lado negativo y el problema en este caso es que para disfrutarlo en toda su plenitud, necesitaremos un Pentium III 700 MHz, 256 MB de memoria RAM y una tarjeta aceleradora de 32 MB. Y ahí no queda eso. Para poder, simplemente, jugar nos hará falta un Pentium II 300 MHz, 64 MB de memoria RAM y una tarjeta aceleradora de 8 MB,

Con la mira telescópica podremos hacer blanco a larga distancia.

Está claro los intereses de qué imperio defiende nuestra espía.


Las fases de entrenamiento son vitales para aprender a manejar a nuestra heroína.

Rápida y mortal, cargando y vaciando el cargador.

La calidad gráfica es muy alta, con gran atención al detalle.

El modelado de los personajes es increíble.

Las misiones son de lo más variopintas.

Atacar por la espalda puede ser cobarde, pero pondrá a salvo la nuestra.

Las animaciones están muy logradas.

Las armas automáticas son las mejores para disparar a discreción.

requisitos excesivos nos parecen para los tiempos que corren. A lo mejor en cinco años todo el mundo pueda disfrutar de este título, pero hoy por hoy no todos los usuarios contamos con equipos tan potentes. Los elegidos encontraremos acción a lo grande y misiones en las que nuestra prioridad será pasar desapercibidos entre cámaras, focos y guardias *armados hasta las cejas*.

Antes de comenzar cada misión se nos exigirá pasar por un pequeño tutorial que, aparte de mostrarnos el catálogo de excelencias de nuestra heroína, nos enseñará a manejar todos los artilugios, al más puro estilo 007, que a lo largo de la aventura irán poniendo a nuestra disposición para cumplir las misiones sin necesidad de recurrir al milagro de turno.

Después de eso nos dejarán en una ciudad con instrucciones precisas sobre lo que debemos hacer: proteger a un hombre, introducirnos en una base enemiga... Lo preferible para llevar a cabo exitosamente todas las misiones es no ser detectados por ningún enemigo, más que nada para evitar que todo un ejército de maleantes nos pise los talones allá donde vayamos. Pero si lo que nos gusta es la acción y nos estorban las sutilezas, no habrá problemas en hacerse notar. Selecciona un arma automática, haz unas pocas flexiones con el índice y *to recto* hasta que el gatillo no de más de sí. Las misiones también están concebidas para que, en vez de ejercer de sombra furtiva, podamos acabar con los enemigos armando mucho ruido. La inteligencia artificial de los enemigos es muy elevada y el más leve ruido les alertará de nuestra presencia, entonces podremos ver cómo llevan a cabo todo tipo de animaciones para intentar acabar con nuestra *gacélica prota*.

Con programas así, da gusto ponerse frente al monitor y pasar una lluviosa tarde descargando *aguaceros de tiros* a los malos y salvando el mundo. Si además se acompaña con unos bonitos escenarios y un buen guión que, aunque no muy original, nos introduce a la perfección en la historia y propone el ambiente adecuado para sumergirnos en lo que parece casi una película, pues *miel sobre hojuelas*. Aunque sin un buen equipo...

Gustavo

Puntuación

No One Lives Forever

9.2 Sobresaliente



Compañía: Monolith
Precio: 6.995 Ptas.
Género: Arcade — Traducción: No

Objetivo: cumplir las misiones que nuestros superiores nos encomienden mientras averiguamos quién ha matado a nuestro mentor.

Modo de juego: utiliza todos los artilugios que pongan en tus manos además de tu ingenio.

Nº de jugadores:	1
Nº de niveles:	60
Nº de personajes:	30
Armas:	Muchas
Violencia:	Sigilosa

Requisitos mínimos
Pentium II 300 MHz
64 MB de RAM
Aceleración 3D obligatoria.

Los gráficos, la acción, el desarrollo, la dificultad...
Necesita mucha máquina.

DIF SON GRA JUG

Una espía muy completita

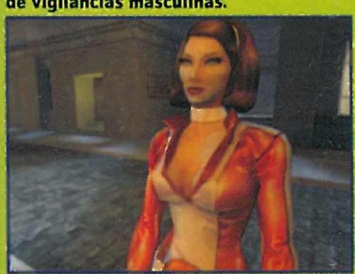

La personalidad de la protagonista de este título es un híbrido de los más grandes espías que todos conocemos.


Podemos ver cómo utiliza armas a lo 007 para destruir, como ese *inofensivo* pintalabios, que si lo lanzamos...


... destruye todo lo que esté en un radio de cinco metros. Además de este artilugio tendrá muchos otros.


Otra de las cualidades que ha tomado prestadas de otro espía ha sido su capacidad para esconderse de las...


... cámaras y los focos, al más puro estilo Snake: podremos burlar todo tipo de vigilancias masculinas.


Y como guinda, ha adoptado la divertida y desenfrenada imagen de *retro* espía de Austin Power con sus trajes psicodélicos.

Para resolver la aventura tendremos que *hablar* con todo tipo de personajes.

A pesar de lo detallado de los escenarios, gráficamente deja bastante que desear.

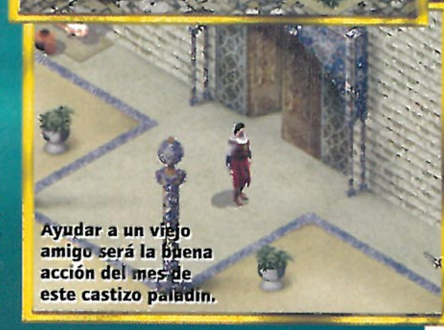
Al acercar el puntero a un objeto que podamos utilizar, se volverá de color rojo.

No sólo de palacios vive el héroe, visitaremos también cuevas y otros tétricos lugares.

Es recomendable inspeccionar cada detalle del escenario.

Deficiente apartado sonoro: pisar arena nos sonará a patear hierro.

Nuestra aventura comienza en un palacio de Granada.



Ayudar a un viejo amigo será la buena acción del mes de este castizo paladín.

El Capitán Trueno

Se quedó en sargento chusquero

Si hay un arte más noble que el de la espada, no es otro que el de la lengua bien hablada. Insignificante homenaje al Capitán Trueno sería no cantar sus hazañas y correrías, más que con viril poesía.

Si del Capitán Trueno las cotas de malla y espadas eres fan, este juego de corazón no te recomendamos jugar, ya que como te darás cuenta nada más la aventura comenzar, poco o nada tiene que ver con nuestro ardoroso y entrañable capitán. Aunque cierto es que tanto nombre como apariencia suyas son, no es propia de nuestro héroe de gallarda estampa, esa lengua hortera y redicha que a sus anchas campa, en una marea de poética cuartelaria desatada *sin ton ni son*. Esta aventura representa las carencias de una compañía, que no ha sabido dar con la fórmula que tamaña empresa requería, por mucho esfuerzo que ha derramado, con la fórmula del éxito no ha dado, pues aunque los escenarios mucho se han currado, animaciones y personajes muy mal han dejado. Programar un juego nunca ha sido tarea sencilla pero, visto lo visto, mejor hubiera sido que los autores se hubieran quedado paseando por Sevilla. Y de los diálogos mejor ni hablamos, pues aunque con lírica y romance los han tratado, bien es cierto que es la cosa más aburrida que hayamos escuchado. Pena da oír de boca de tan insigne héroe, repertorio tal de rocambolescas frases, ni como caballero, ni poeta, ni guerrero le recordaremos pasando fases; sólo un personaje convertido por su lengua y maneras en puro desfase.

Y en cuanto a la historia, más que interesante diríase que es desquiciante, pasando sin pena ni gloria, más bien distante, confundida en esta más que aventura noria, en la que damos vueltas buscando a nuestro amigo Bel-Jazid, raptado en algún lugar de la ciudad por el tal Albud-Malig.

Sin más, este redactor se despide con poesía, pues tratar así al Capitán Trueno es cosa de herejía.

Gustavo

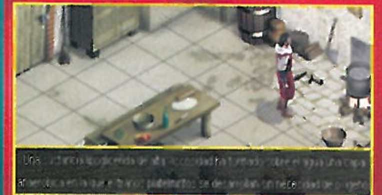
La primera misión será encontrar al hermano de tan grácil doncella.

Veremos en acción a los tres protagonistas del célebre cómic.



Poesía en movimiento

Si como muestra vale un botón, ahí van, verbigracia, estas perlas de *frasecitas p'hacernos un collar*... todo un poeta.



Aunque sea difícil de digerir sin que *nos ardan las úlceras*, todo este párrafo es sólo para decir que "la sopa tiene grumos".



¿Por qué se empecina en complicarlo todo? Bastaría con decir que "el guardia de la puerta no nos deja pasar".



Si esto es lo que le suelta a un horno, imaginaos qué *delicias* le *arreará* a una dama en una noche de *bochorno agostí*.



Puntuación

El Capitan Trueno en la Montaña de los Suspiros

5.0 Suficiente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Zeta Multimedia
Precio:	3.990 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: rescatar a nuestro amigo Bel-Jazid de las malvadas garras de Albud-Malig, que le tiene preso en algún lugar de Granada.

Modo de juego: resuelve todas las incógnitas que se te vayan presentando.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	25
Nº de personajes:	1
Armas:	Blancas
Violencia	No

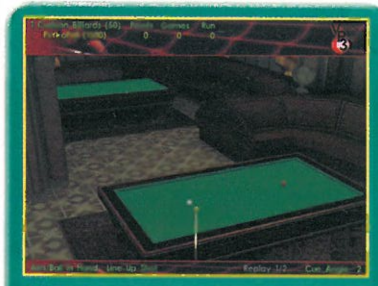
Requisitos mínimos

Pentium 166Mhz
32MB de RAM

Jugar con el Capitán Trueno.

Es aburrido, los diálogos cansan y es muy muy lento.

DIF | SON | GRA | JUG



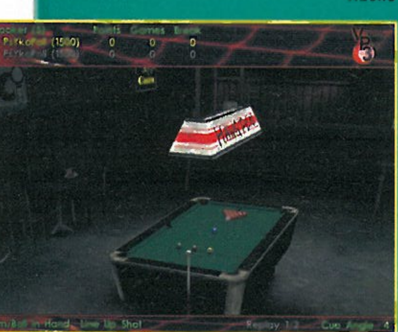
Virtual Pool 3

Estamos ante la tercera parte de una de las mejores series de billar para PC. «Virtual Pool 3» cuenta con nuevas opciones, además de notarse un rediseño respecto a las anteriores versiones. El apartado visual sigue siendo en tres dimensiones, aunque Celeris se ha preocupado por mejorar algunos detalles como las mesas, los escenarios en donde se desarrollan las partidas y la física de las bolas. Celeris, además, ha optado por un control bastante sencillo que utiliza el ratón como principal arma de di-



versión. De esta forma, podremos rotar la cámara, elegir el ángulo para golpear e incluso la fuerza.
Además, contamos con los principales estilos de billar para jugar, aunque nos costará unas horillas aprender la mecánica de juego.
Finalizamos recomendando a todos *los amos* del billar este «Virtual Pool 3» que cuenta con una jugabilidad bastante lograda, además de un modo multijugador que hará las delicias de los *enchuscados* de Internet.
Do you play Snooker?

Nacho



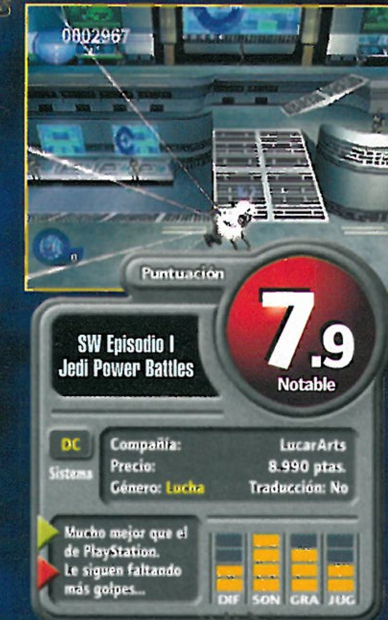


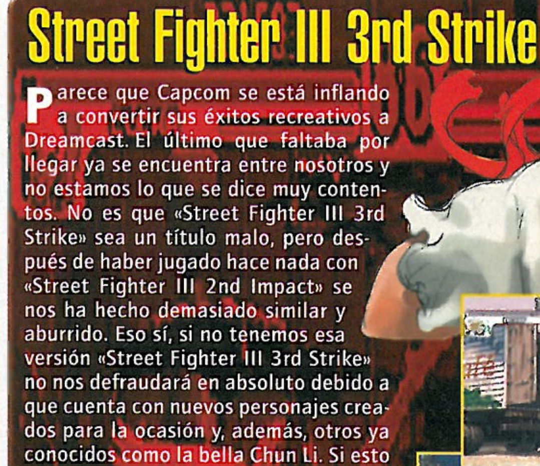


Era de esperar que «Star Wars Episodio I: Jedi Power Battles» llegase a Dreamcast tarde o temprano y, desde luego, la espera ha merecido la pena. Este título cuenta con los mejores gráficos de todas las versiones que han aparecido, además de poseer una mejora en el control, que agradeceremos durante toda la vida del juego. Por lo demás, el desarrollo *beat'em-up* de «Star Wars Episodio I: Jedi Power Battles» sigue estando a la orden del día, aunque nos siguen faltando algunos golpes para que sea la bomba...

Nacho







Street Fighter III 3rd Strike

Parece que Capcom se está inflando a convertir sus éxitos recreativos a Dreamcast. El último que faltaba por llegar ya se encuentra entre nosotros y no estamos lo que se dice muy contentos. No es que «Street Fighter III 3rd Strike» sea un título malo, pero después de haber jugado hace nada con «Street Fighter III 2nd Impact» se nos ha hecho demasiado similar y aburrido. Eso sí, si no tenemos esa versión «Street Fighter III 3rd Strike» no nos defraudará en absoluto debido a que cuenta con nuevos personajes creados para la ocasión y, además, otros ya conocidos como la bella Chun Li. Si esto os parece poco, la animación está mucho más cuidada y trabajada...

Nacho







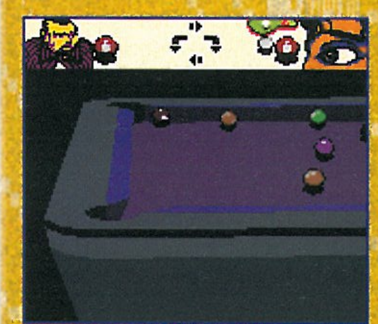
3D Pocketpool

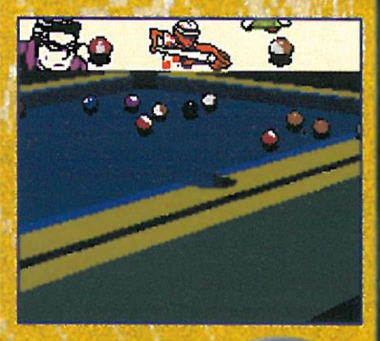
Siguen llegando cartuchos que sorprenden a propios y extraños por las sutilezas técnicas que son capaces de pensar los programadores.
Ahora le toca el turno a «3D Pocketpool», que viene a enseñarnmos cómo debe trabajarse un simulador 3D en toda



regla con vistas personalizables y todo. En esencia, el juego es bastante sencillo y tenemos varios modos de competición contra la consola. Elegimos la bola a la que le vamos a dar, la dirección del golpe y la fuerza. A partir de ahí, las bolas empiezan a golpearse unas con otras y la suerte de nuestra partida comienza a tomar forma.
Este «3D Pocketpool» solo tiene un problema: es muy lento entre decisión y decisión que tomamos. Por lo demás, hasta la física de las carambolas está materializada con una perfección digna de consolas mayores...

José Luis









Los efectos visuales son espectaculares y están muy logrados.

Recibiremos apoyo aéreo de algún que otro dragón rampante.

La cantidad de elementos en pantalla es impresionante.

Kingdom Under Fire

No te vayas a la guerra sin tartera

Phantagram nos ofrece un programa *entretenido, muy bueno y bonito*, pero que no aporta nada nuevo a un género que lleva muchos años explotando una y otra vez la misma fórmula, y que pide a gritos la renovación tanto de sus modos de juego como de su filosofía.

A veces, en un arrebato de ingenuidad, esperas que alguna compañía se anime y tenga la valentía de cambiar, de una vez por todas, o al menos renovar el concepto de juego en el género de la estrategia –hasta lo excelente cansa–, pero cada nuevo título que aparece se encarga de *machacar* esa ilusión y ofrecernos más de lo mismo.

Este «Kingdom Under Fire» nos sumerge en una enrevesada historia en la que comenzamos manejando a un paladín llamado Currian, que después de luchar en distintas cruzadas emprende el viaje de regreso a casa. Pero en vez de esperarle la *mamá del Almendro* se encuentra con su amada aldea invadida por un ejército de Orcos y no tiene más remedio que huir en busca de ayuda. El resto de la historia nos la irán desvelando según avancemos de misión en misión. De esta forma conoceremos a otros ocho héroes dispuestos a ayudar, o fastidiar, al *guerrero bendecido* en su venganza particular contra los Orcos.

La apariencia gráfica recuerda mucho a la de «Warcraft II», ya que escenarios y personajes son del mismo tamaño, e incluso la apariencia de éstos es prácticamente la misma. Lo único que lo diferencia sustancialmente del juego de Blizzard es la cantidad de elementos que su *motor* gráfico puede mover a la vez en pantalla. Esto le hace ganar un punto en espectacularidad pues veremos encarnizadas batallas con decenas de soldados combatiendo fieramente por la victoria. Es obvio que «Warcraft II» ha sido referencia obligada para todos los juegos de estrategia que han visto la luz desde hace seis años, y que ha marcado unas pautas que aún hoy día se respetan, como por ejemplo la necesidad de recolectar distintos tipos de materias primas para construir edificios o crear tropas. Y este «Kingdom Under Fire» no es una excepción, de hecho no es otra cosa que un «Warcraft II» mejorado infinitamente, pero con el mismo espíritu y mecánica de juego conocidas. ¡Y poco más!

Cuenta con cuatro razas divididas en dos grupos: los buenos –la luz–, y los malos –la oscuridad–. Evidentemente los humanos se encuentran en el bando luminoso, *compartiendo cartel* con los Elfos, mientras Orcos y Ogros son los custodios de las sombras.

Contaremos con un total de 70 personajes que tendremos que guiar sabiamente a través de 20 misiones. Pero también podremos poner a prueba nuestra inteligencia compitiendo contra gente de todo el mundo en ww.wargate.net, servidor que Phantagram ha puesto en marcha para la ocasión.

Si de algo peca este programa es de originalidad, tomando ideas ya vistas y que funcionan en otros juegos, aunque en su descargo hay que decir que lo hace muy bien, lo que hará las delicias de los estrategas más exigentes.

Gustavo

La apariencia gráfica es la misma que la de «Warcraft II».

Cada unidad posee una cualidad especial.

Los héroes a veces juegan a cazafantasmas.

A Flash Gordon seguro que le sonarían los tipos rojos con alas.

Los más sangrientos tendrán una buena ración de masacres.

Aquel que domine el trueno, algún día será alzado al trono.



Manejaremos hasta nueve héroes distintos en nuestra ardua cruzada.

Podemos configurar el *interfaz* a nuestro gusto.

Consejos para construir

Jugar cotra la máquina en el modo multijugador no es nada sencillo. *La muy cuca* cuenta con una inteligencia artificial muy avanzada que exprimirá al máximo para ponernos en serios aprietos. Vaya pues este consejo que evitará que os *pulan* a las primeras de cambio, o al menos, os facilitará una ordenada resistencia en la primera embestida a vuestra base.

Lo primero que debemos hacer es seleccionar nuestra base para alumbrar una buena muchedumbre de aldeanos (1).

Cuando hayas creado a tu primer súbdito, envíale a construir un barracón (2), elemento necesario para fabricar soldados.

Al resto de los aldeanos ordénales que recojan oro (3) para llenar tus arcas y poder así seguir construyendo.

Mientras fabricas soldados en serie en el barracón (4), ordena a un aldeano levantar una granja (5) para darles cobijo.

Fabrícate todos los soldados que puedas, pues en breve verás que una horda de orcos ataca tu campamento. ¡*Tatatíííí*, a la carga!

La clave para crear un buen ejército está en la organización y la jerarquía de mando.

Una historia muy curradita

Uno de los puntos fuertes de este juego es la maravillosa historia que Phantagram ha ideado para la ocasión. Viviremos aventuras de todo tipo en las que conoceremos momentos de dulce gloria y amarga derrota. ¡Una pasada!

Dominar hechizos y magias será imprescindible para alcanzar la victoria final.

Tenemos a nuestra disposición 70 unidades distintas.

Kingdom Under Fire

Puntuación: 8.6 — Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Phantagram
Precio:	6.990 ptas.
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: ayudar a Currian en su cruzada contra los ejércitos de las sombras, o bien, dejarte seducir por el lado oscuro y comandar a los malos.

Modo de juego: sobre todo mucho sentido común a la hora de dar órdenes a tus tropas.

Nº de jugadores:	1
Nº de héroes	9
Nº de unidades:	70
Armas:	mágicas
Violencia:	épica

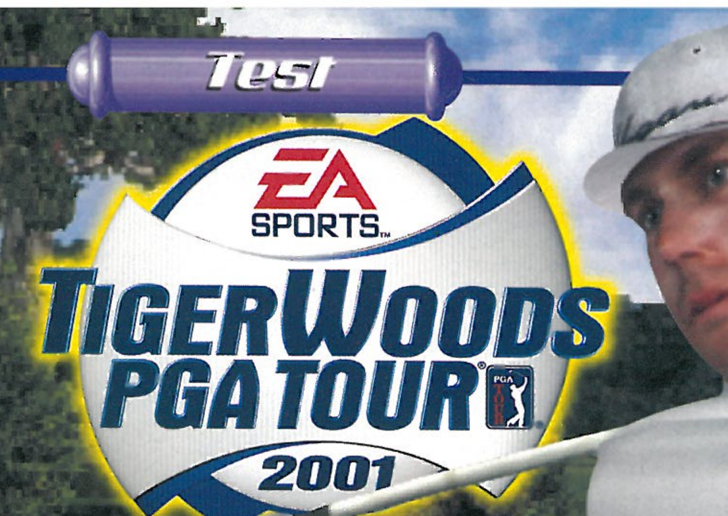
Requisitos mínimos

Pentium 120 MHz
32 MB de RAM
Aceleración 3D opcional

La excelente historia y la cantidad de unidades que mueve.

No aporta nada nuevo.

DIF SON GRA JUG



¿Dónde la he mandado?

El Tigre ha vuelto a nuestras consolas con un replicante que afirma ser infinitamente mejor que su precursor. ¡Pero nada ha cambiado!

Desde que los primeros videojuegos vieron la luz han existido los simuladores de golf y, cómo no, sagas que se han consagrado con el paso de los tiempos. Y si no, ahí están los variados «Links», «Mario Golf» o el título que nos acompaña. Y es que EA Sports tiene la manía de fabricar sagas para todo lo que se mueve, replicando una y otra vez con escasos cambios los mismos títulos. Eso sí, por lo menos hay que agradecer que los nombres y demás fanfarrias que forman parte de estas licencias se renueven con la llegada de cada nuevo año. ¡Menos mal!

La entrega 2001 de «Tiger Woods PGA Tour» es un programa que se amolda perfectamente a todo tipo de públicos, ya que cuenta con un gran abanico de opciones que nos permitirá configurar a nuestro antojo el nivel de dificultad de los partidos. Seamos novatos o avezados expertos, tenemos la posibilidad de jugar al nivel adecuado aunque lo cierto es que la progresión de nuestros golpes aumentará paralelamente con la complicación de los campos.

El control de los disparos poco ha variado con la anterior versión y con el resto de juegos. Ya sabéis: tenemos que elegir el palo –podemos configurarlo para que lo haga automáticamente–, darle dirección al golpe mediante una flecha y pulsar el botón que mueve la barra de potencia para detenerla lo más cerca posible del máximo, sin pasarnos. Vamos, un *dejà vu* con la ventaja de que al tratarse de una fórmula que funciona no extrañará a los asiduos de esta *consagrada* saga de EA Sports.

Pero no contentos con ofrecernos más de lo mismo, se han marcado un apartado gráfico que deja bastante que desear. En principio el problema reside en la falta de objetos que muestran todos los hoyos del campo y la escasa variación en la atmósfera general: los parajes son idénticos unos de otros y, por si esto fuera poco, las animaciones de los golfistas no son nada del otro mundo. Es de agradecer que al menos cumplan con el cometido para el que fueron desarrollados, que no es otro que el de dar la senxsación de estar a los mandos de un profesional como la *copa de un pino*...

Lo mejor de este «Tiger Woods PGA Tour 2001» son las cámaras, ya que cuando lanzamos la bola hasta el infinito –y más allá– veremos desde distintos ángulos cómo ésta surca los azules cielos hasta caer en... ¡la terraza del chalé adosado de Madonna!

Abreviando, si somos de esos a los que no les importa la calidad gráfica del entorno natural o la veracidad de algunos movimientos de los personajes y sólo deseamos darle a la bola... ¡este es nuestro juego!

Gustavo

Lo mejor del juego son las cámaras... que nos ofercen varias perspectivas.

Calcular los golpes será fundamental para ganar.

Las repeticiones son bastante espectaculares y bonitas...

Las animaciones de los personajes no son nada del otro mundo.

En el *Green* tendremos que ser muy cuidadosos.

Contaremos con jugadores oficiales del otro lado del charco.



Con un mal golpe se nos puede ir al garete todo un circuito.

Así hay que jugar

A pesar de no contar con un revolucionario sistema de juego –ya que es la misma canción de siempre–, os hemos querido desvelar todos los secretos de su control. Y qué mejor forma que hacerlo contando para que sirven todos y cada uno de los botones que utilizaremos.

X: cuando lo apretamos, la barra de potencia y dirección comenzará a subir. Pulsándolo de nuevo se parará.



Triángulo: con él veremos donde caería nuestro golpe si este fuera perfecto –que nunca lo es–.



Círculo: con él podemos ver el mapa completo del hoyo, lo que nos ayudará a elegir la estrategia adecuada.



L1 y L2: con estos dos botones seleccionaremos el palo que más nos guste o... ¿convenga?



Select: gracias a él podremos acceder a una bonita pantalla que nos indica las funciones de todos los botones.



Puntuación

Tiger Woods PGA Tour 2001

6.8 Bien alto

PSX · PS2 · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: EA Sports
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Deportivo
Traducción: No

Objetivo: introducir la bola en los agujeros de los distintos campos apaleándola el menor número de veces posible.

Modo de juego: elige bien el palo, selecciona la potencia y pegalé fuerte a la bola.

Nº de jugadores:	1
Jugadores reales:	Sí
Nº de campos:	10
Armas:	metal y madera
Violencia	con el cadi

Compatible con...
Memory Card
Dual Shock

Es un título al que puede jugar todo el mundo.
Es más de lo mismo.

DIF · SON · GRA · JUG



MANUAL DEL JUGADOR
PERFECTO
POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción
GUÍA PARA SALVAR EL MUNDO, PASO A PASO
Mapas de todos los mundos
Cómo acabar con los enemigos
Localización de los corazones
Consigue todas las máscaras
POR SÓLO 795 PTA 4,78€
NINTENDO ACCIÓN
GUÍA MAESTRA
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK
GUÍA MAESTRA ZELDA MAJ
DESCUBRE TODAS LAS CLAVES DE ZELDA
YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 795 PTA

RIDGE RACER V VS. M METRO



Es inevitable: la llegada de PS2 está provocando que muchos de nosotros nos planteemos seriamente si el nuevo invento de Sony tiene argumentos de compra suficientemente espectaculares, sobre todo si tenemos en cuenta el catálogo de títulos que su más directo rival, Dreamcast, está poniendo en marcha. Tal vez por eso hemos decido entrar *a saco* en uno de los géneros que mejor suelen reflejar el poder de una consola: el de la conducción.

Sony, en particular, es famosa por su «Gran Turismo» y PlayStation, en general, por la saga «Ridge Racer». Uno y otro vienen a cuento porque Dreamcast se encuentra en ese punto del camino donde debe fabricar sus sagas de culto y hacerlas lo más populares posible a base de opciones, calidad y, sobre todo, diversión. Tal vez por eso resulte un poco extraño comparar dos juegos como «Metropolis Street Racer» y «Ridge Racer V», dos conceptos distintos que a simple vista podrían distanciarse pero que comparten muchos más detalles que los puramente formales del género al que pertenecen. De todos modos, tanto «Ridge Racer V» como «Metropolis Street Racer» esconden en su interior la vieja cantinela de ganar carreras y vencer desafíos para abrir nuevos circuitos –o segmentos de éstos–, coches y opciones que alargarán la vida de cada uno de ellos. Partiendo de esa base, os vamos a explicar las sensaciones que hemos recibido de cada uno de ellos, sus kilómetros por hora, sus curvas y derrapes que tanto gustan y , sobre todo, el olor a gasolina que son capaces de trasmitir a través del pad de nuestra consola.

Sega y Sony, Dreamcast y PS2 van a librar una dura batalla por convencernos de sus maravillosas cualidades técnicas pero al final, como siempre, vencerán los juegos y el talento de unos programadores que cada vez nos ponen las decisiones más deficiles.

Lo dicho, «Metropolis Street Racer» contra «Ridge Racer V» en directo desde las páginas de vuestra revista favorita. ¿Sabéis quién será el ganador?

Jose Luis

Coches

A pesar de ser mucho más escasos en número, su modelado tiene un mayor grado de detalle y los efectos de reflejo en la carrocería así como las texturas tienen una calidad increíble.

Bizarre ha cogido modelos reales y ha metido un montón de ellos. Tal vez por la ingente cantidad de coches el modelado no tiene tanto detalle como en el juego de Namco.

Circuitos

El juego de PS2 mantiene la premisa de un circuito único al que se le van uniendo nuevos segmentos que abren zonas inéditas. Para los amantes de la saga «Ridge Racer» les gustará...

Por culpa de su nombre, el juego de Dreamcast se ve obligado a mostrar circuitos trazados sobre el plano de tres ciudades de verdad: Londres, Tokio y San Francisco. Muy bien ambientados.

Conducción

Aquí la cosa es simple: hay que acelerar con alegría y frenar en la curva para derrapar con la mejor maña posible. Una vez controlada esa técnica, seremos *los reyes del mambo mundial.*

Aunque es lo mismo que su competidor, la diferencia radica en que lo importante no es llegar el primero, sino hacerlo sin penalizaciones. Es decir, la mala conducción no gana nunca.

Multijugador

Por su propia naturaleza, «Ridge Racer V» invita a correr sin pensar en los efectos que puedan causar los golpes en la carrocería. De ahí que el modo *versus* sea un pique total, total.

Cuando dos conductores habituales de «MSR» se ponen a los mandos, el resultado es una pelea sin golpes y con poca sensación de velocidad. Pero el hecho de competir ya anima. Sin duda...

Opciones

La verdad es que el juego de Namco tiene las opciones justas para ponernos manos a la obre y correr como locos. A «RRV» no le podemos pedir mucho.

«MSR» vence sin contemplaciones porque cada nueva fase está adornada con distintas opciones que van desde el garaje hasta los entrenamientos. Más completo que su competidor.



GRÁFICOS

«Ridge Racer V» abusa más de los efectos de luz que «MSR» y hace especial hincapié en la velocidad de la acción: todo parece más rápido porque su desarrollo *pide mucha marcha*.

Bizarre ha invertido muchas horas en replicar los escenarios originales dentro de su videojuego y lo han conseguido. Entornos más compactos y mejor presentados que «RRV».

CALIDAD TÉCNICA

Namco ha hecho un buen trabajo pero se ha dejado en el tintero algunas virguerías que su competidor ha cuidado más. Así, los circuitos aparecen vacíos de detalles. Tiene lo justo...

No sabemos si han aprovechado al 100% la capacidad técnica de la máquina, pero la sensación de suavidad y de tener a nuestra disposición mil detalles en cada circuito es ¡BESTIAL!

VELOCIDAD

Aquí vence el juego de PS2 por goleada. *Nasío p'a volal* es la frase que mejor describe la filosofía vital de esta recreativa doméstica. Todo en él está creado para obtener la mayor *velocity*...

«MSR» no busca eso de correr como locos y se nota en la sensación general que obtenemos al acelerar. Pero sus creadores dicen que como lo importante es conducir bien...

CONTROL

Esta saga de PlayStation es famosa por sus derrapes y la quinta parte no iba a ser menos. Aquí, lo que importa es lanzarse, tocar el freno, volver a acelerar y controlar el *culeo* del coche.

Los chicos de Bizarre han dotado de muchos *cv* a sus vehículos y nos han puesto en los mandos la clave de su control, que consiste en correr pero tomando las curvas con cautela.

REALISMO

«Ridge Racer V» se olvida de parecerse a cualquier cosa real y se inventa un entorno muy *japo* donde los mega edificios, puentes y túneles prometen sensaciones fuertes. Calculado para marear...

Es su principal fuente de espectáculo porque presume de tener los trazados reales de algunas de las metrópolis más famosas del mundo... y el caso es que lo consigue. Lo mejor de lo mejor.

VALORACIÓN FINAL

«Ridge Racer V» es un concepto sencillo y recreativo que nos insta a coger el coche, acelerar y lanzarnos por la pista para sentir el vértigo en nuestras carnes. «Metropolis Street Racer» intenta hacer lo mismo pero nos pone en el pecho la pistola de la conducción, obligándonos a mantener las formas y a no saltarnos en exceso las normas de circulación. Cualquiera de los dos ofrece muchas horas de carreras pero tal vez el título de Dreamcast venza por la infinidad de horas que vamos a necesitar para completar todos los circuitos, sacar todos los coches y visitar las tres ciudades donde desarrolla su acción.

Eso sí, el que busque carreras a lo loco, que no se suba en las tripas de «MSR» porque «RRV» no tiene rival –conocido–, ni pensamos que lo tenga nunca.

EL DETALLE

«Metropolis Street Racer» pone en circulación una palabra sacada del algún cuaderno mágico de esos que tanto gustan a las civilizaciones orientales, llamada Ku"dos, que viene a suponer algo así como un código de honor que todos los conductores deben poner en práctica a la hora de manejar un coche. Traducido al idioma del juego significa que chocar contra un adversario o elemento del circuito es penalizado automáticamente.

¡Si en la realidad todos lo hiciéramos...!

Cuestionario

¿Cuál te gusta más?

Dos juegos, dos consolas, dos conceptos diferentes para dos tipos distintos de jugadores. ¿Cuál es nuestro preferido? ¿Cuál nos parece más atractivo?...

1.- COCHES
Me importa más el número de coches disponibles que la calidad de su modelado.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☒

2.- CIRCUITOS
Me encanta tener muchos circuitos en localizaciones completamente distintas.

SI ☒ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

3.- CONDUCCIÓN
Soy muy correcto en las formas y prefiero respetar las normas.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☒

4.- MULTIJUGADOR
La luchas sin reglas me ponen nervioso: ganar por ganar no me llena.

SI ☒ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

5.- OPCIONES
Uno de mis *hobbies* preferidos es bucear por los menús durante días para ver qué tienen.

SI ☒ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

6.- GRÁFICOS
Prefiero que los entornos sean compactos y estén bien presentados...

SI ☒ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

7.- CALIDAD TÉCNICA
Me encanta que la pantalla esté llena de pequeños detalles.

SI ☒ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

8.- VELOCIDAD
Me gusta contar los árboles que hay por el camino.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☒

9.- CONTROL
Prefiero la potencia con control....

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☒

10.- REALISMO
No me gusta viajar, por eso prefiero que Londres, Tokio y San Francisco vengan a mí.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☒

Soluciones

Ahora suma los puntos que has obtenido teniendo en cuenta que: SI=5, ME DA IGUAL=3 y NO=1.

Más de 32: «Metropolis Street Racer» te gusta más porque su técnica de conducción y escenarios reales te permiten dedicarle muchas horas. Correr te encanta, pero prefieres hacerlo con cabeza.

Entre 28 y 32: estás *a un tris* de tener un problema realmente serio porque adoras correr como un loco sin respetar muchas normas de conducción, pero eso de visitar Londres gratis mola mucho...

Menos de 28: no te van las milongas y las mil opciones de «MSR», y lo que prefieres es acelerar y frenar –si se tercia– cuando la curva está encima. Además, empujar a algún adversario no es del todo malo...

Trucos

Fuerzas especiales

Hola me llamo Diego y me gustaría que me diérais todos los trucos de «Delta Force» para PC.

Diego Jesús (Cádiz)



Hola Diego, introduce estos códigos pulsando \ para abrir la consola. A continuación teclea:

- IWILLSURVIVE: modo Dios
- RAINDROPSKEEPFALLINGONMY-HEAD: obtienes 5 disparos de artillería aérea
- TAKEITTOTHELIMIT: recarga la munición automáticamente.
- HITMEWITHYOURBESTSHOT: nivel de dificultad muy, muy elevado.

Quaker mater

Hola me llamo Elvis Martino y quisiera, por favor, que me diéseis los trucos para «Quake II» de PSX. ¡Ah, y me encanta vuestra revista!

Elvis Martino (Cantabria)



Hola Elvis, te daremos uno que no tiene desperdicio. Para conseguir invencibilidad, pausa el juego y pulsa: L2, L2, R1, R2, R1 y L2.

Héroes sin mérito

¡Hola! Amigos de Juegos & Cía., llevo tiempo intentando conseguir los trucos para «Heroes III». Muchas gracias y un saludo para todos.

Irene García (La Rioja)

Hello Irene, para que los códigos te funcionen pulsa el tabulador:

- NWCONLYAMODEL: construye todos los edificios en los Castillos.
- NWCSIRROBIN: perder.
- NWCTROJANRABBIT: ganarinmediatamente la batalla.
- NWCAVERTINGOUREYES: 35 arcángeles por las buenas.
- NWCANTIOCH: tienda de primeros auxilios, carro munición...
- NWCIGOTBETTER: subir un nivel más a nuestro héroe.
- NWCCASTLEANTHRAX: aumentar nuestra suerte al máximo.
- NWCCOCONUTS: puntos de movimiento ilimitados.
- NWCMUCHREJOICING: nos pone la moral por las nubes.
- NWCALREADYGOTONE: completar mapa secreto.
- NWCGENERALDIRECTION: mostrar todo el mapa.
- NWCSHRUBBERY: aumenta todos los recursos sin problemas.
- NWCTIM: todos los hechizos y 999 puntos de poder.
- NWCFLESHWOUND: 10 caballeros negros en cada *slot* libre.

Nivel fácil

¿Qué hay? Me he atascado en el nivel cuatro de «Syndicate Wars» para PSX y no sé cómo pasármelo. ¿Me podéis dar algún truquillo? Gracias.

Daniel Marín (León)

Hola Daniel, pasar ese nivel no es tan complicado, sólo tienes que ir dirección nordeste donde hay situadas unas criptas. Saca a los guardias y dirígete a la esquina sudeste donde parará el convoy. Espera al agente y mátalo. Dejará caer el oro. Roba el carro blindado, vuelve a la base y habrás terminado con él. ¡No es para tanto...!

Código secreto

Hola amigos, me gustaría que me diérais los trucos de «Expendable» para PC. Gracias.

Pedro Borja Sepulveda (Tenerife)

Hola Pedro, para que estos códigos te funcionen debes pulsar la la tecla – del teclado numérico. Introduce uno de estos códigos y pulsa de nuevo la misma letra, pero primero introduce bod para que te funcionen:



- mrbenn: saltarse el nivel.
- pipkinz: 20 granadas más.
- claypole: 20 *airstrikes* más.
- fingerbobz: 3 vidas gratis.
- crystaltips: 100.000 puntos.
- babapapa: 5 créditos más.
- dunky: ver la secuencia final.
- bucketofchicken: cambiar la perspectiva del juego.

Controlando el Tiempo

Hola colegas, ¿tenéis trucos para el juego «Time Commando» de PC?

Eduardo Martínez (Madrid)

Hola Eduardo, teclea los siguientes códigos de nivel:

- YPTERFGZ: Imperio Romano.
- NKTOLVIF: Japón.
- VMXYICCB: Edad Media.
- FDQLUGGCC: Conquistadores.
- ZREHQFIR: El Salvaje Oeste.
- FBTAWPFC: Guerras Modernas.
- X: el Futuro.

Dichosos cochecitos

Hola, me llamo Cristina Hernández y soy de Cantabria... ¿Me podíais dar los trucos del «Re-Volt» para PC. Gracias.

Cristina Hernández (Cantabria)



Hola Cristina, para que estos códigos te funcionen introdúcelos como si fueran tu nombre:

- tvtime: activar todas las cámaras con F5 y F6.
- carnival: todos los coches abiertos.
- changeling: cambia de coche en mitad de la partida...
- tracker: todas los circuitos.
- makeitgood: activar editores.
- drinkme: convierte a los coches en pequeños.
- sadist: selecciona cualquier arma del juego con la tecla Shift.

Marcianitos al descubierto

¿Qué tal va eso? Escribía para que me diérais los trucos de «Incoming» para Dreamcast. Gracias.

Víctor Ramírez (Caceres)

Holas Víctor, pulsa Start para ir al menú principal y luego Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha. Ya puedes acceder a un nuevo menú de trucos.



Sin rumbo fijo

Buenas, mi problema es que necesito que me déis trucos de «Overboard!» para PSX, ya que me parece un juego muy difícil.

Alfredo Molina (Córdoba)

Hola Alfredo, para que puedas pasar de nivel sin ninguna dificultad, aquí tienes todos los códigos:

- Nivel 1-2: Barco, Calavera, Pez, Ancla, Barco y Ancla.
- Nivel 1-3: Barco, Ancla, Calavera, Barco, Ancla y Pez.
- Nivel 1-4: Calavera, Barco, Pez, Ancla, Ancla y Barco.
- Nivel 2-1: Pez, Pez, Ancla, Barco, Calavera y Ancla.
- Nivel 2-2: Calavera, Ancla, Ancla, Pez, Ancla y Pez.
- Nivel 2-3: Pez, Ancla, Barco, Barco, Barco y Calavera.
- Nivel 2-4: Ancla, Pez, Barco, Calavera, Calavera y Pez.
- Nivel 3-1: Barco, Calavera, Calavera, Pez, Ancla y Calavera.
- Nivel 3-2: Pez, Calavera, Ancla, Pez, Calavera y Pez.
- Nivel 3-3: Pez, Pez, Barco, Calavera, Pez y Barco.
- Nivel 3-4: Barco, Ancla, Barco, Pez, Ancla y Pez.
- Nivel 4-1: Calavera, Calavera, Ancla, Barco, Pez y Pez.
- Nivel 4-2: Barco, Ancla, Calavera, Pez, Pez y Ancla.
- Nivel 4-3: Calavera, Barco, Calavera, Calavera, Pez y Barco.
- Nivel 4-4: Barco, Pez, Barco, Pez, Barco y Ancla.
- Nivel 5-1: Ancla, Barco, Pez, Calavera, Pez y Barco.
- Nivel 5-2: Pez, Barco, Ancla, Calavera, Barco y Pez.
- Nivel 5-3: Barco, Pez, Calavera, Ancla, Ancla y Calavera.
- Nivel 5-4: Calavera, Barco, Ancla, Pez, Barco y Calavera.







Sumario

PlayStation

Dreamcast

PC CD-ROM

Nintendo 64

PlayStation2

Game Boy Color

Especiales

METAL GEAR SOLID
Misión suicida



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

Pág. 65



Team Buddies
Antibióticos armados

Pág. 66



Jet Set Radio
Al son del mejor rapero

Pág. 67

KISS Psyco Circus
Heavy Metal de altura

Pág. 69



Driver
¿Qué hace ese bidón ahí?

Un buen guerrillero tiene tres palabras subrayadas en su manual de combate: estrategia, destreza y cinismo. Solid Snake las ha tachado todas, ahora se enfrenta a su consagración.


Empiezas oculto tras unas cajas. Debes abandonar tu escondrijo arrastrándote hacia la izquierda.



Subiendo llegarás a un ascensor; tienes que cogerlo. Protégete del fuego de los soldados.

Helipuerto


Una vez llegues al helipuerto hazte con las granadas Chaff. Cuidado con los focos, a la mínima saltará la alarma.


Pasado el helipuerto encuentras un camión, en el interior se halla la pistola Socoom.


Arriba, a la izquierda del camión donde está el soldado dormilón, hay un conducto de ventilación. Entra por ahí.

Hangar de los tanques


Sal del conducto de ventilación, ve a la derecha y luego, tras pasar el agua, a la izquierda hasta el fondo. Gira otra vez a la izquierda y verás una salida...


... que te conduce directamente al hangar. En la parte superior hay una estancia en la que hallarás las gafas termales.


Acto seguido baja al ascensor, que se encuentra detrás del segundo tanque.


Tienes que pulsar el botón B-1.


Una vez dentro, dirígete al fondo del pasillo, a la izquierda, y sube por la escalera de pared.


Sigue el conducto primero hacia la izquierda, y luego gira a la derecha. Por la segunda rendija llegarás a tu objetivo.


Cuando te halles fuera de la celda hablando con la chica, abre fuego sobre los guardias que entran en manada por la puerta.


Cuando acabe el vídeo que se muestra a continuación, vuelve al ascensor y pulsa B-2.


Desde esa habitación, y con la tarjeta que te han entregado, podrás entrar en algún almacén.


Según bajas a la derecha, al fondo de esta sala, hay una pared de un color distinto. Vuélala con el C-4 que encontraste.


Dentro de ese mismo pasillo, a la izquierda, hay otra pared de distinto color. Vuélala también.


Al fondo hay una tercera pared que debes reventar de la misma manera que las anteriores.


Hacia la mitad del segundo pasillo, detrás de la pared que has volado previamente, te aguarda REVOLVER OCELOT para enfrentarse contigo. Déjale...


...que dispare sus seis tiros y, mientras recarga, aprovecha para eliminarle. Vuelve al ascensor y presiona el número 1.


Prueba suerte con la tarjeta en la puerta del fondo.


Dentro está el silenciador de la pistola. Cuidado con el guardia.


Sube arriba, donde están los cuartos, y usa la nueva tarjeta en cualquiera de ellos. Coge todo lo que te encuentres.


En la otra puerta descubrirás el detector de minas. Baja ahora a la puerta con el número 5.

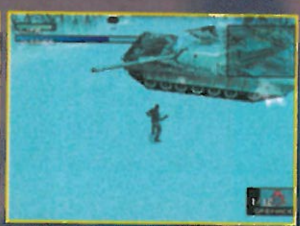

Tienes que hablar por radio con la chica de las celdas, Meryl. Tras unos momentos de suspense te abrirá la puerta. Entra.


No olvides ponerte las gafas termales para esquivar los lásers.

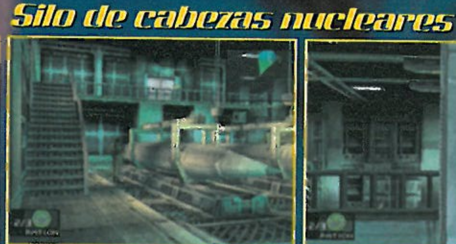


Vulcan Raven


Cuando salgas a la nieve activa el detector de minas. Arrástrate sobre ellas para recogerlas.


Lanza granadas Chaff, primero para inutilizar momentáneamente sus sistemas, y luego trata de colarlas en las escotillas. Al enfrentarte con un jefe lleva las raciones, así en cuanto tu barra de vida baje se repondrá sola.

Silo de cabezas nucleares


Coge la ración que hay a la izquierda de la entrada. Ve luego hacia abajo, arrástrate para pasar por la puerta y, cuando estés dentro, dirígete al ascensor, arriba a la izquierda.


Cuidado con los guardias porque aquí no te está permitido usar armas. Pulsa el botón B-1.


Dirígete a la izquierda, al servicio de caballeros, para eliminar al soldado. Te proporcionará o bien munición o una ración.


Encamínate ahora a la puerta del ascensor. Ábrela con la tarjeta. En la única puerta accesible coge el Nikita y munición.


Vuelve al ascensor y pulsa B-2. Al salir encontrarás delante de ti un pasillo electrificado y gas.


Para pasar tienes que destruir el generador. Te resultará más fácil si disparas el Nikita dirigiéndolo en primera persona.

Laboratorio


En la parte de abajo del pasillo, a la derecha de la pantalla, está la puerta del laboratorio. Antes de salir, si no estás muy tocado por el gas, recoge los objetos.


Después de unos vídeos te enfrentarás al ninja a puñetazo limpio, pues de nada te sirven las balas con su sable. Con las granadas Chaff le inmovilizarás.


Cuando se vuelva invisible, ponte las gafas termales y podrás verle sin problemas. Saldrá huyendo...


...antes de que puedas acabar con él. Verás otro vídeo y después vuelve al ascensor y pulsa B-1.

Silo de misiles


Dírígete nuevamente al baño de caballeros para encargarte del soldado y evitarte problemas. Al volver al ascensor, ten cuidado...


...porque uno de los soldados es Meryl. Si al matar al otro sales corriendo al servicio tras Meryl, en el próximo vídeo la veras...


...muy sugerente. Acabada la sesión de vídeo, vuelve a la oficina para recoger las gafas de visión nocturna y el diazepam.


Dirígete al final del pasillo, hasta el lugar donde está el ascensor.

Psyco Mantys


Al principio, Meryl te atacará poseída por Mantys. No la dispares, simplemente golpéala.


Una vez dejes aturdida a Meryl, busca refugio pues Mantys te tirará de todo. Muévete y dispara.


Cuando su barra de vida esté por la mitad, Meryl despertará otra vez. Vuelve a golpearla. Lanza entonces una granada Stun.


Cuando desaparezca y para localizarle, ya sabes, utiliza las gafas térmicas.

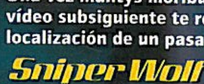

Una vez Mantys moribundo, en el vídeo subsiguiente te revelará la localización de un pasadizo.

La cueva


Entra y tira de frente pasando a rastras por debajo de la roca.


Dirígete arriba, a la derecha. Mucho cuidado con los lobos.


Al final de la otra cueva hay otro pasadizo, por el que igualmente habrás de pasar a rastras. Al otro lado te encontrarás con Meryl.



Sniper Wolf


Cuando acabe el vídeo, sabrás a quién te enfrentas y dónde está situada. Para conseguir el fusil...


...con mira telescópica, regresa a la armería. En uno de los cuartos puedes encontrar el rifle.


Antes de disparar a Sniper Wolf, SNAKE debe tomarse un diazepam para que no le tiemble el pulso.

La tortura


Cuando Sniper se retire, serás capturado. Si soportas la tortura, al final del juego Meryl estará con vida y huirás con ella. De no aguantarla la encontrarás...


...muerta y entonces escaparás con Otacom. Tras la primera sesión te conducen a una celda.

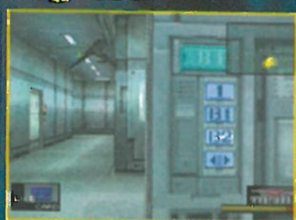

Y un poco más adelante te espera otra terrible sesión de tortura.


Una vez terminado este nuevo suplicio llegará por fin el momento de escapar... gracias a una indisposición del guardia.


Cuando se largue el soldado aparecerá Otacom y te dará unos objetos. Cuando vuelva el guardia sorpréndele, bien escondiéndote bajo la cama, o haciéndote el muerto y usando el ketchup; y...


...luego dále una buena paliza. No salgas sin tus cosas que están en una caja, donde te torturaron. Elimina la bomba que tienes en el menú de objetos. Dirígete luego a donde fuiste capturado.

Regreso


Cuando salgas, verás que te hallas en las celdas donde te encontraste con Meryl la primera vez. Ve al ascensor y pulsa B-2.


En la armería recoge munición. Por el muro que hay donde te enfrentaste con Revólver, hay cosas también.


Ve al hangar de los tanques y luego sal a la nieve, hacia el silo de las cabezas nucleares. ¡Ojo con las minas! En el ascensor del silo coge el que lleva al B-2.



Busca por la oficina el chaleco anti-balas. Para protegerte del gas ponte la máscara.


En la zona de los lobos usa el pañuelo que te entregó Otacom, es de Sniper Wolf.


Regresa al lugar donde fuiste capturado y pasa por la puerta.

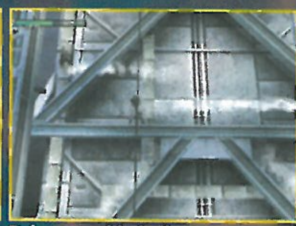
Torres de comunicación


Aquí coge una cuerda. Te será absolutamente imprescindible.


Ten mucho cuidado con los soldados al subir las escaleras.


Libre de la avalancha de soldados y una vez en la parte de arriba, sube por la escalera de la pared.


En el vídeo comprobarás que la única opción que tienes es bajar por la cuerda.


Baja con cuidado, los vapores y el helicóptero pueden resultar tremendamente letales.


Una vez abajo, encontrarás soldados dándote la bienvenida en la pasarela. Utiliza el Nikita.


Cruza corriendo sin perder de vista el helicóptero. Tras la puerta está el Stinger.


Métete por la puerta y baja hasta que te encuentres las escaleras destruidas y no puedas avanzar.


Vuelve a subir y en el pasillo te encontrarás con Otacom.


Sube hasta la azotea. Cuidado en las escaleras con las cámaras de seguridad.

Contra Liquid


Equípate con el Stinger y bastará con esconderte y acertarle. Cuando se te acaben los misiles por la azotea encontrarás más.

El ascensor


Una vez hayas derribado a Liquid, regresa al ascensor donde te encontraste con Otacom. Ahora ya está operativo.


Dirígete a la primera planta.


En el ascensor, unos soldados camuflados te cogerán por sorpresa. Con las gafas térmicas podrás verlos y no te será muy complicado eliminarlos.

Sniper Wolf II

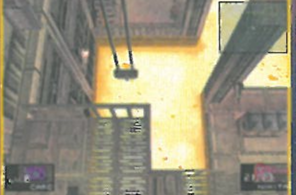

Cuando salgas a la nieve, Sniper Wolf tratará de amargarte otra vez. Escóndete en la hondonada de la derecha, allí no te podrá dar. Esta vez utiliza el Nikita y...



Primer nivel hangar



Cuando acabes con ella ve a la puerta numero 6, pero antes intenta entrar en el resto de puertas porque hay munición.



Cuando bajes las escaleras, y tras insertar el segundo cd, llegarás a la fundición. Elimina el soldado y con el Nikita destruye la grúa.



Cruza luego pegado a la pared a la otra pasarela.



Baja y pasa por la gran puerta.

Plataforma



Activa la plataforma y ten cuidado con los soldados.



Los soldados tratarán de subirse a la plataforma y tendrás que eliminarlos.



Cuando llegues abajo ve hasta la otra plataforma. Cuidado con las minas y la cámara de vigilancia. Sal de la plataforma y dirígete a la puerta de enfrente, detrás te...

Vulcan Raven



...espera Vulcan con su juguete. Elimínale poniéndole trampas y disparándole Stinger y Nikitas, estos últimos sólo por la espalda porque los detecta y destruye.

Tercer nivel del hangar



Tras eliminar a Vulcan marchate por la puerta contraria a la que entraste. Utiliza en la siguiente pantalla una granada Chaff, ya que está llena de cámaras, y trata de alcanzar la puerta de...



...salida siguiendo el pasillo. Adéntrate por esa puerta y si te atreves ve recogiendo todos los Stinger que haya por allí.



Cuando atravieses el pasillo largo verás el Metal Gear. Sube por las escaleras de la derecha.



Tienes que subir hasta arriba del todo para pasar al otro lado.



Ten cuidado con el guardia que patrulla por ese lado. Vete hasta el cuarto de control que hay al final de ese pasillo. Después vendrá una secuencia en vídeo.



Recoge la Pal-Key de las aguas residuales usando las gafas de visión térmica para encontrarlas.



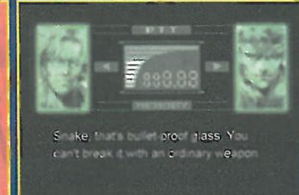
Acto seguido sube al control, verás tres ordenadores cada uno de un color distinto. Tu Pal-Key ahora es amarilla. Introdúcela en el ordenador correspondiente.



Ve a la cámara frigorífica donde peleaste con Vulcan para volver la tarjeta de color azul. Luego regresa e insértala en su ordenador correspondiente.



Para calentarla ve a la fundición, al cuarto de calderas, frente a la gran puerta de entrada. Espera...



...a que se ponga roja y vuelve para insertarla. Has activado el Metal Gear. Estás encerrado y hay gas. Llama a Otacom (141.12).

Metal Gear Rex



Éste te liberará, pero afuera todavía te esperan Liquid y el Metal Gear Rex. Bloquea al robot lanzándole granadas Chaff, luego búscale la espalda para...



...dispararle misiles Stinger al hombro izquierdo, donde está ubicado su radar. Repite la operación hasta destruirle.



Al destruir el radar, Liquid lo manejará con la cabina abierta. Dispara ahora sobre él.

Liquid, mano a mano



Liquid no muere y te reta a una pelea. Tienes sólo tres minutos antes de que explote la bomba colocada junto a Meryl.

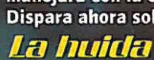


Aquí no hay armas así que esquiva y pega, pega, pega...



Si resististe la tortura, tras vencer a Liquid, huirás con Meryl, en caso contrario la encontrarás muerta y tendrás que escapar solo.

La huida





Os sorprenderán unos soldados, pelea con ellos mientras Meryl busca un jeep. En cuanto lo consiga sal a toda pastilla de allí disparando a los bidones.



Encontraréis dos controles; dispara a los bidones en el primero, en el segundo bastará con eliminar a los guardias.



¡No puede ser, Liquid sigue vivo! Dispárale y que no te acierte.



A pesar del accidente, por fin consigues ver cómo Liquid se desploma y sales victorioso de tu aventura. Vídeo final.



...tiró la colilla sobre el cadáver de Liquid y susurró para si -una ronda más-.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Roma, la ciudad eterna, sigue desgranando parte del enigma que envuelve a la bella Lara Croft...

El mercado de Trajano/La calle empedrada


Inspecciona todas las habitaciones que hay a ambos lados de la calle. Encontrarás algunos *items* y objetos que te serán necesarios para avanzar.


En algunos de los cuartos hallarás herramientas, carretillas, etc. También verás unos montículos por los que más tarde podrás trepar.


En el interior de una caja hay oculta una mira láser. Hazte con ella destruyendo la caja a... ¿balazo limpio?


Además, encontrarás una palanca que, más adelante, te será de gran utilidad para progresar en el juego.


Continúa calle abajo hasta que llegues a una puerta que tiene un cartel en el que podemos leer *pericolo* –peligro–.



Utiliza la palanca para abrir la puerta. En su interior espera otra caja, esta vez repleta de abundante munición que recargará todas nuestras armas.


Prosigue calle abajo, verás puertas con rejas que, por el momento, sólo podrás mirar: no puedes abrirlas.


Vuelve sobre tus propios pasos y busca una puerta metálica. Ábrela con ayuda de la valiosa palanca.

Los edificios abandonados

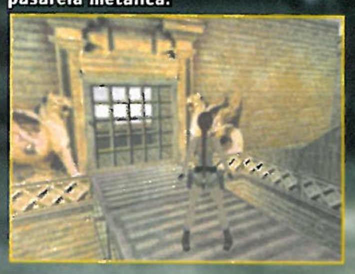

Una vez dentro de la sala verás una caja pequeña. Dispárala para conseguir un *medi-pack* pequeño.


Trepa por el andamiaje hasta la parte superior. Encontrarás una cuerda para pasar al otro lado.


Atraviesa la sala caminando sobre la cuerda como un equilibrista.


Al llegar al otro lado, dirígete al borde y desde allí sal para alcanzar el otro lado.


En el otro extremo, justo enfrente de ti, hay una especie de ventana que debes alcanzar. Ésta conduce a una pasarela metálica.

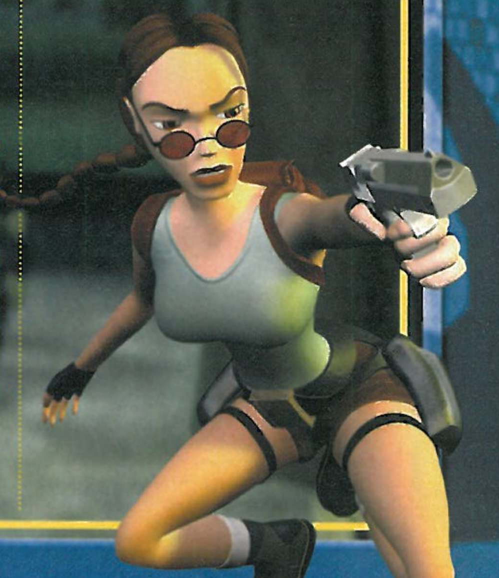


Sitúate sobre ella, gira a la derecha y salta hacia el otro bloque.


Vuelve a saltar de frente hacia un bloque de metal, gira otra vez a la derecha y salta para agarrarte al borde para poder trepar. En este lugar encontrarás unos cartuchos para la escopeta. Regresa por el mismo camino, hasta alcanzar el bloque de metal.


Descuélgate por la puerta para caer sobre un montón de carbón. Recoge tanto las bengalas como los cartuchos y mételos en tu inventario. Ya sabes cómo hacerlo, ¿no?


Desde lo alto de la pila de carbón salta y súbete al bloque que hay en la esquina para alcanzar la entrada de la próxima sala. Así de fácil...



Sala de los mecanismos


Desde aquí arriba salta al pasillo que discurre entre las columnas y desde ahí desciende al suelo.


Busca en uno de los pilares una escalera de mano por la que poder trepar. ¡Arriba Larita!


Una vez que llegues a lo alto de la escalera, rodea la pared y resbala por la pequeña rampa hasta la zona lisa que tiene el bloque.


Al girar a la derecha verás un bloque pequeño semi oculto tras una columna. Salta sobre él.


Este bloque es el punto de partida de un pasillo que lleva a una sala donde podrás encontrar la primera de las sogas. ¡Qué emoción!

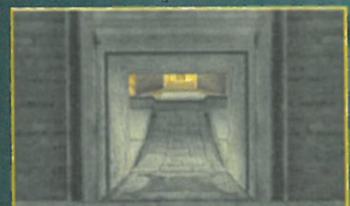

Al activar la soga, una serie de mecanismos se pondrán en funcionamiento. Debes tirar de la soga un total de tres veces.


Regresa de nuevo al bloque anterior, al de la rampa, y mira al lado contrario. Verás una especie de puerta custodiada por dos gárgolas.


Llegar hasta allí es tu próximo objetivo. Recoge la munición y no te olvides de salvar la partida por lo que pueda pasar.


Desde este bloque salta en diagonal a otro que tienes a la izquierda de la pantalla. Y de ése, a otro que queda un poco más a la izquierda.


Este te conduce a otra sala con cuerda. Repite la operación de tirar tres veces. ¡Tolón, tolón...!


El mecanismo se pondrá nuevamente en marcha, pero esta vez abrirá una puerta que hay justo debajo de nosotros.


En el interior de esta sala está la estatua dorada de un guerrero que parece muy poderoso...

La sala del guerrero

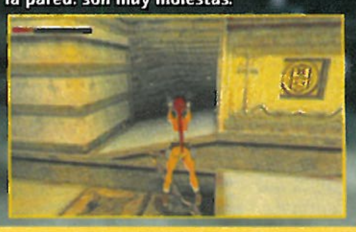

Baja con mucho cuidado al suelo y busca la puerta que acabas de abrir.


Entra y dirígete por el pasillo que verás a la izquierda.


Sube por encima de los bloques y...


... déjate caer al otro lado. Te hallarás en una sala con antorchas y una puerta enrejada que tiene una especie de moneda de oro en el centro.


Utiliza la palanca para conseguir la moneda y regresa por donde has venido. Ten mucho cuidado con las ratas que salen del hueco dejado por la moneda en la pared: son muy molestas.



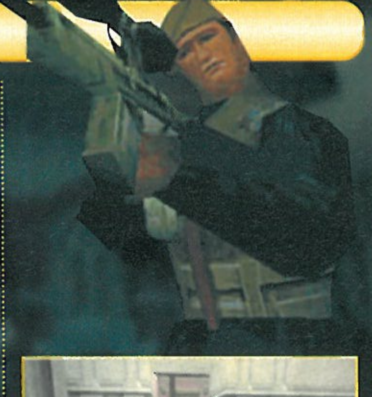
Dispáralas para mantenerlas alejadas ya que te perseguirán hasta la sala de la estatua.



A continuación, coloca la moneda en la base de la estatua.


Observarás cómo una reja se abre en algún lugar de la fase.


Busca la puerta que acabas de abrir y atraviésala. Estarás de vuelta en la calle empedrada.


Encamina tus pasos a la reja de la izquierda. Ahora te la encontrarás abierta.


Avanza hasta que veas una piscina, pero antes de entrar en ella sigue hasta el fondo donde encontrarás algunos cartuchos de munición.



La piscina



Lánzate al agua y bucea en busca de un *medipack* pequeño. Podrás encontrarlo a la izquierda, junto a una reja bastante camuflada.



De vuelta a la superficie, dirígete al otro lado de la cascada y sube por el bloque. Una vez allí verás una pequeña secuencia animada...

La sala de la cabeza



Para recibir el menor daño posible, empuña las pistolas y abre fuego a discreción mientras abandonas la sala por cualquiera de sus terrazas.



Sin detenerte un instante, salta al piso inferior e introdúcete por la puerta que hay al fondo. Aléjate de la puerta hacia unos de los lados... ¡rápido!

La sala roja



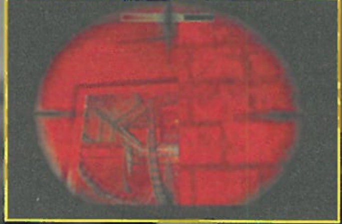
Mantente apartado de la puerta de la máquina y las cañerías. Si intentas manipular la máquina, tu cabeza volará en mil pedazos.



Colócate a uno de los lados de la puerta, bien protegido tras uno de los bloques de piedra.



Coge ahora el revólver junto con la mira láser y apunta a los ojos de la cabeza –en serio–.



Haz blanco sobre ambos y verás cómo se destruye la cabeza...



... quedando en su lugar la valiosa Piedra de Marte. Recógela lo más rápido que puedas, no sea que se la lleven.

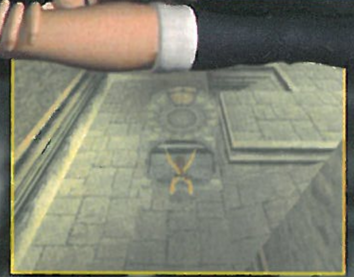


A continuación, ve hacia el lado de la sala donde te refugiaste de los mortales ataques de la extinta cabeza.



Detrás de un bloque encontrarás una especie de trampilla que tienes que levantar.

Las cloacas



Una vez abierta, comprobarás que esta trampilla da acceso a una especie de pasadizo casi secreto.



Para bajar, utiliza la escalera de mano que hay en una de las paredes. Si no lo haces, tus piernas pueden partirse por quince sitios a la vez.



Este pasadizo conduce a las cloacas que tiene una curiosa forma de T. Debes ir con cuidado, pues las ratas acechan por todas partes.



Salta al agua y nada hasta situarte exactamente en la intersección de los túneles. Por fortuna, el olor no llega hasta nuestros orificios nasales.

De nuevo en las calles


En este lugar, verás que hay una apertura en la pared. Nada hacia ella. Más abajo hay otra pero la corriente te impide alcanzarla.


Asegúrate de que tienes aire suficiente y recorre el pasillo subacuático lo más rápido posible. Al final de éste se encuentra la salida a la superficie.


Al salir del agua verás una cañería ancha, una válvula y unos cartuchos de munición.


Utiliza la palanca para conseguir la válvula y, antes de irte, acuérdate de recoger los cartuchos.


Regresa de nuevo a las cloacas siguiendo el mismo camino por donde viniste...


... y, sin detenerte, desde éstas vuelve directamente a la sala donde destruiste a la molesta cabeza.


Por último, retorna a la sala de la máquina roja.


Usa la válvula en la máquina roja y posteriormente vuelve a las cloacas. Este es un buen momento para salvar la partida.

Los túneles subacuáticos

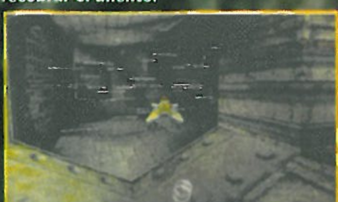

Sitúate en el mismo lugar donde te colocaste para recoger la válvula...


... pero esta vez nada hacia el fondo, hacia la abertura en la pared que al principio no podías alcanzar.


Avanza buceando por el pasadizo hasta que veas que se ensancha, entonces gira a la izquierda.


Verás una apertura pequeña y cuadrada que te lleva directamente a la superficie.


Saldrás a una estancia donde podrás recoger un *medipack* grande a la vez que recobrar el aliento.


Regresa por donde has venido y, esta vez, elige el camino de la derecha. Llegarás hasta una puerta con forma de hexágono.


La corriente en este lugar es muy fuerte debido a las dos hélices que hay plantadas en la pared.

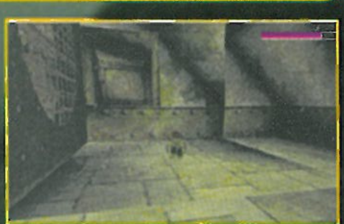

Déjate arrastrar por la corriente y una vez llegues al final, nada hacia arriba lo más rápido que puedas, no sea que se te agote el oxígeno.


A base de habilidad, sortea los bloques para no morir ahogado.


Al llegar arriba, sal del agua y recoge la escopeta y los cartuchos. ¡Sigue adelante, no te pares!


A continuación te encontrarás con otra válvula. Acciónala para desactivar las dos hélices que te encontraste mientras nadabas.


Regresa por donde has venido.


Ahora que las hélices están desactivadas, penetra por la abertura que hay a la derecha.


Recorre el túnel lo mas rápido que puedas, antes de que te quedes sin tu reserva de oxígeno.


Una vez en la superficie, toma aire, recupera el aliento y sal del agua.


Debes salir justo enfrente de un pasillo estrecho. Adéntrate unos pasos y, tras unos instantes, presenciarás una bonita secuencia...

La gran estatua


La estatua dorada que vistes con anterioridad cobrará vida ante tus ojos.


Recoge los cartuchos y, escopeta en ristre, prepárate para deshacerte sin contemplaciones del centurión.


La reja se cerrará a tu espalda, lo que no te dejará escapatoria alguna.


Dispara a la estatua con la escopeta sin dejar de moverte por toda la sala ni un solo instante, o *estarás frito*.


Procura mantenerte alejado de la espada, es letal para tu buena salud.


Una vez acabes con el soldado, asistirás a otra pequeña secuencia.


En ella presenciarás cómo se rompe la ventana. A continuación se abrirá la reja que protege la Piedra de Venus y la ventana. Vía libre para nuestra heroína.


Súbete al bloque que hay donde la ventana y recoge el *medipak* pequeño y la munición de la Uzi.

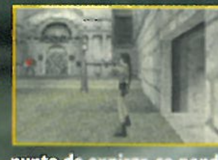

Atraviesa la ventana y comprobarás que ésta da a la calle, justo al lugar donde se encuentra la piscina.


Tírate al agua y bucea hasta la Piedra de Venus. Sigue nadando y adéntrate por la abertura que aparece enfrente.


Un poco más de esfuerzo de brazos para atravesar el pasadizo acuático.


Una vez en la superficie, sal del agua por una especie de puerta que hay. Aquí sería recomendable guardar la partida.


A continuación presenciarás una secuencia en la que, de nuevo, te encuentras con el malvado Larson.


Tras una breve conversación comenzará a dispararte. Repele sus proyectiles y cuando esté a punto de expirar, se pondrá en marcha una nueva secuencia de vídeo.


Verás cómo las gárgolas de la puerta cobran vida y atacan a Larson.

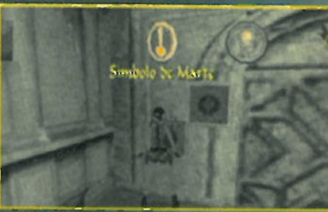

Para acabar con las gárgolas, simplemente muévete de un lado a otro del patio mientras disparas sin parar... a poder ser con puntería.


Para esquivar las bolas de fuego que te lanzan las gárgolas con garantías de éxito, debes saltar hacia un lado realizando una especie de pirueta mortal.

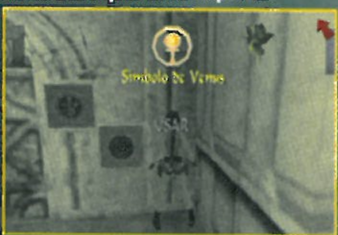

No te acerques mucho a ellas porque si lo haces, en vez de lanzarte bolas de fuego intentarán atacarte directamente. Y no resulta nada fácil esquivar su ataque.


Si necesitas tomarte un respiro, puedes entrar por uno de los laterales y refugiarte tras las gárgolas. También encontrarás munición y otros *item*.

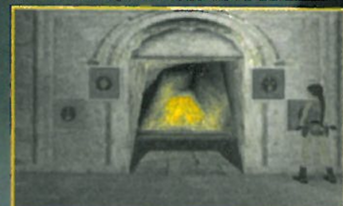

Una vez que hayas resuelto a tu favor el combate con las tres gárgolas, todo será tan sencillo como colocar las piedras para abrir la puerta y atravesarla con gracia.



En primer lugar, coloca el símbolo de Marte a la izquierda de la puerta.

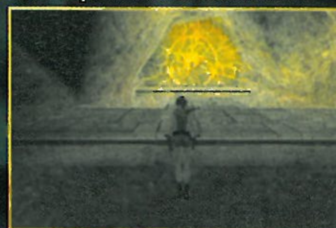


Y a continuación el de Venus, como resulta obvio, en el lado de la derecha.


Gozoso contemplarás cómo la puerta se abre ante tí, aunque no lo estarás tanto cuando descubras que la fase no acaba aquí. Ni mucho menos.


Entra por la puerta que acabas de abrir y avanza unos cuantos metros.

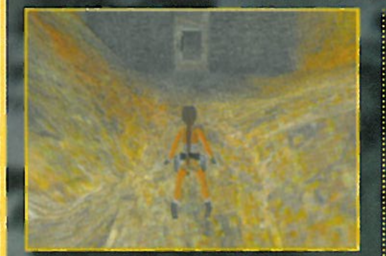

Desde aquí, cogiendo bastante carrerilla, salta hasta los bloques que hay en medio. Graba la partida antes de intentarlo.


Desde este lugar tan sólo tienes que saltar de frente, rezar, e intentar agarrarte a la siguiente repisa.


Una vez superado el reto, verás que Lara deja resbalar su cuerpo atlético por una rampa camino del siguiente nivel.



El coliseo/Los pasadizos de esqueletos



Avanza en línea recta hasta alcanzar el final del pasillo. En este lugar se estrecha y se abre una entrada.



Una vez dentro del pasadizo, te convertirás en privilegiado espectador de una secuencia en la que el suelo...



... comienza a derrumbarse, y bajo tus pies corre un río de lava de aspecto más que peligroso. Si estás vivo, claro.



En cuanto recuperes el control sobre Lara, corre cuanto puedas y agárrate al borde si no quieres practicar caída libre.

Las jaulas de los leones



Desde un lugar seguro, observarás que el pasillo lleva a una sala cuyo suelo lo forman las rejas de la jaula de un león.



Al fondo de esta sala hay una puerta sin salida. Por donde entraste verás que, a la derecha, hay una abertura.



Descuélgate por la pared y moviéndote lateralmente, podrás entrar por el vacío hueco.



Recorre a gatas el estrecho pasadizo hasta el final. Allí encontrarás un botón en la pared que debes accionar.



Regresa a la sala de la jaula.



Algo ha cambiado, al accionar el botón se ha abierto una salida. Deslízate por la rampa hasta el extremo contrario.



A Lara le espera un recibimiento de largas melenas. Dispara al león hasta que acabes con el. Si quieres recibir el menor daño posible no dejes de moverte por la habitación mientras abres fuego.



Una vez eliminado ese peligro, busca otro botón en esta habitación y púlsalo. Se abrirá otra puerta y, ¡sorpresa!, el hermano del anterior quiere venganza. Acaba con su melena de igual manera que con el anterior: por las bravas.



Atraviesa la puerta por donde apareció el felino. En esta sala verás una escalera de mano. Trepa por ella hasta ganar el último peldaño.



Te encontrarás en una nueva sala en la que hay dos candelabros dorados y un pedestal. Recoge la primera de las dos mitades de la gema.

Los cuartos de las murallas de piedra



Continúa hasta la siguiente habitación. Nada más entrar, por la izquierda de Lara, aparecerá un gladiador. Deshazte de él y dirígete hacia el lugar de donde vino –si lo conoces–.



Coge un *medipack* pequeño. Regresa y, subiendo por la rampa, llegarás a un lugar similar al de antes.



De nuevo aparece un gladiador por la izquierda. Él te ataca pero tú le liquidas –si puedes–. Ve a la habitación de la que vino el pobrecillo.



En ésta descubrirás una suculenta ración de munición para la Uzi y un nuevo botón.



Acciónalo y se abrirá la puerta de acceso al siguiente piso. Dirígete de nuevo la rampa y sube.



Para asombro tuyo te vendrá a recibir otro gladiador pero esta vez se ha traído consigo su mascota. Un león macho... y malo.



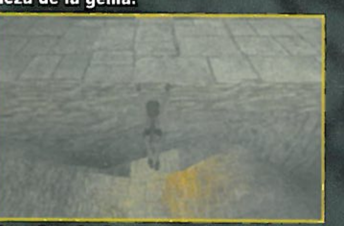
Acaba con los dos y luego registra la habitación de la que salieron. Recolectarás una ametralladora Uzi y un *medipack* grande.



Desciende hasta el piso anterior por la rampa y penetra por la puerta ancha que hay a la derecha.

La sala de la soga

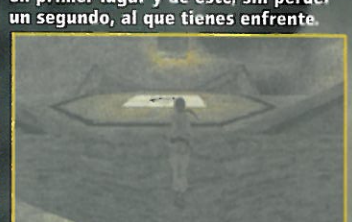

Dispones de treinta segundos para accionar la cuerda y recoger la segunda pieza de la gema.


Sigue los siguientes pasos: en primer lugar déjate caer al bloque que hay debajo de la manera que te mostramos.


A continuación sube los peldaños hasta llegar al lugar donde se encuentra la soga.

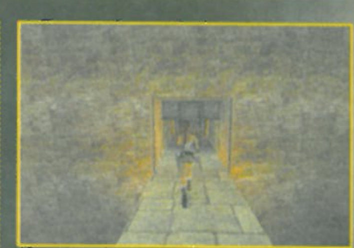

Prepárate para tirar tres veces de la cuerda pero, por lo que pueda pasar, guarda antes la partida. A partir de la tercera vez que acciones la cuerda comenzará a correr el tiempo.


Una vez hayas imitado a Fray Campana, debes saltar lo más rápido posible sobre el bloque al que bajaste en primer lugar y de éste, sin perder un segundo, al que tienes enfrente.


Acto seguido pega un salto en carrera para agarrarte al borde del que tienes justo delante. Luego súbete al bloque del que estás colgado y dirígete *a toda pastilla* hacia el otro extremo. Coge carrera para asegurarte un salto largo que te lleve al borde del siguiente...


... y, por último, sube hasta el lugar donde se encuentra el pedestal. Si has conseguido alcanzarlo antes de que desapareciera, tan sólo tendrás que recoger la siguiente pieza de la gema.


Ahora ya tienes las dos piezas en tu poder y la sensación de que eres un atleta formidable. Orgulloso de tí mismo, dirígete hacia la puerta cerrada que está al fondo de la estancia y que te lleva al siguiente desafío.


Al aproximarte a la puerta, ésta se abrirá respetuosa en honor a tu hazaña.


Una vez la hayas traspasado, la reja se cerrará tras de tí y asistirás a otra pequeña secuencia...


... en la que Lara mantiene una animada conversación con Pierre.

La sala de la gema


Avanza por la rampa hasta que veas cómo la puerta se abre.



Al fondo de la sala a la que accedes, encontrarás el lugar donde tienes que colocar la gema. Para ello debes unir los dos trozos de la gema.



Una vez resuelto el problemilla del ensamblaje, tendrás que colocarla en su lugar. Pero antes de hacerlo...

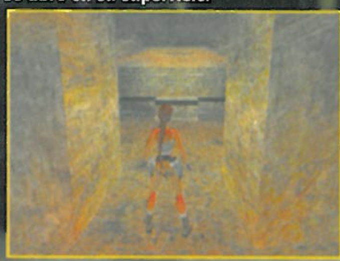

... es importante que sepas, si quieres seguir vivo, que el suelo comenzará a derrumbarse bajo tus pies.


Para salvar la vida, debes situarte lo mas rápido posible en una especie de repisa que se halla justo enfrente del lugar en el que colocaste la piedra. La forma mas rápida de alcanzarla es con una serie de saltos hacia atrás.


Una vez en la repisa, debes saltar hacia la pared donde colocaste la gema.

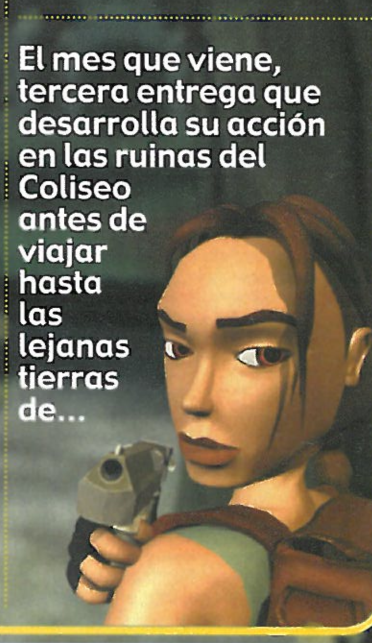

Y desde ahí –no mires abajo si tienes vértigo–, descolgarte por la pared.


Ve desplazándote lateralmente por la pared hasta llegar a una abertura que se abre en su superficie.


Entra por el pasillo que se abre ante ti y continúa hacia el bloque que hay al fondo de la sala.


Súbete al bloque y luego, con un último esfuerzo, pasa al piso superior.

El mes que viene, tercera entrega que desarrolla su acción en las ruinas del Coliseo antes de viajar hasta las lejanas tierras de...



Team Buddies



Abrir niveles



Comienza una partida en el modo normal para un jugador.



Pausa el juego y, después, pulsa y mantén L1, L2, R1 y R2 y presiona: Triángulo, Círculo, Cuadrado y Cuadrado.



Vuelve a la pantalla principal y comienza una nueva partida: todos los niveles están abiertos.



Spyro 3

Demos de Crash Bash



Cuando veas aparecer en pantalla el título del juego presiona y mantén los botones L1 y R2. Sin soltar pulsa el botón Cuadrado.



Podrás disfrutar de una *demo* del juego «Crash Bash» sin recurrir a métodos extraños.

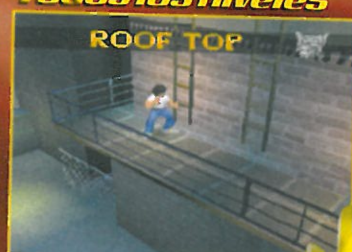
Jackie Chant's Stuntmaster

Activar Trucos



Introduce estos códigos en la pantalla donde pone *Press Start Button*.

Todos los niveles



Presiona: L2, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2 y R2. Si lo has hecho bien oirás un sonido que te indica que el truco ha sido introducido.

Vídeos secretos



JACKIE CHAN
MOTION CAPTURE SESSION

Presiona: Izquierda, Derecha, R1, Círculo, Cuadrado, Triángulo y Triángulo. Si lo has hecho bien aparecerá una pantalla en la que pondrá *Press X for bonus movie*. Ya puedes asistir a un *stage* con el mismísimo Sr. Chan...

Crash Bash

Demo de Spyro 3



Cuando aparezca en pantalla el logotipo de Universal Studios presiona y mantén R1, L1 y Cuadrado, sin soltar ninguno de los botones presiona Start.



Ahora podrás jugar tres de las fases de este sensacional título.

Tomb Raider Chronicles

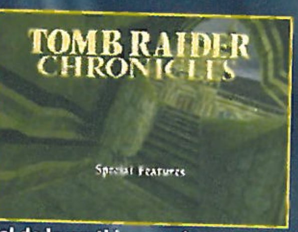


Nuevos vídeos

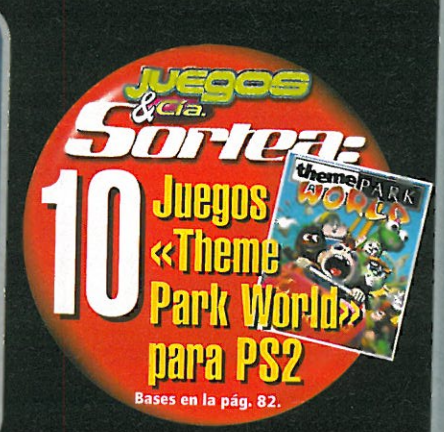
Para poder ver nuevos vídeos, diseños y fotos debes comenzar una partida. Entra en la pantalla del inventario y...



... colócate en la opción *Timex TMX*. Pulsa y mantén L1, L2, R1, R2, Abajo, Círculo y presiona Triángulo.



Sal de la partida y verás que en la pantalla principal hay una nueva opción llamada *Special Features*.



Looney Tunes Space Race

Códigos de nivel



Para introducir los siguientes códigos de nivel debes entrar en el menú de opciones y seleccionar el de trucos.



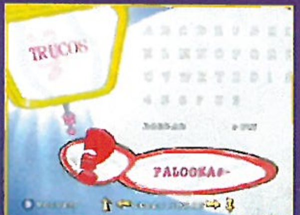
Para jugar con *Porky* introduce YAVARMINT.



Para jugar en la fase de las Pirámides de Marte 2 introduce SCWEWBALL.



Introduce DURNIDGIT y podrás jugar en La Frontera del Otro Mundo.



Para poder acceder a la fase de la Frontera de otro Mundo 2 introduce PALOOKA.



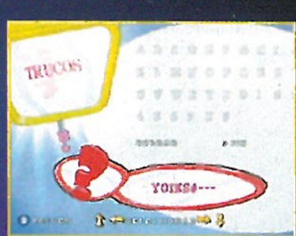
Teclea HOGGRAVY y jugarás en El Cuadrante Del Salvaje Oeste.



Para poder competir en la fase del Cuadrante del Salvaje Oeste 2 introduce CHITLINS.



Introduce MRFUZZY y jugarás en la Nebulosa.



El Parque Galactorama estará a tu disposición si introduces YOIKS.



Para correr en el Parque Galactorama 2 teclea DODGPARRY.



Si quieres ver todas las imágenes de la galería introduce MICHIGANJ.

Army Men: Sarge's Heroes

Passwords



Spy Blue: TRGHTR.

Bathroom: TDBWL.

Riff Mission: MSTRMN.



Forest: TLLTRS.

Hoover Mission: SCRDCT.

Thick Mission: STPDMN.







Snow Mission: BLZZRD.

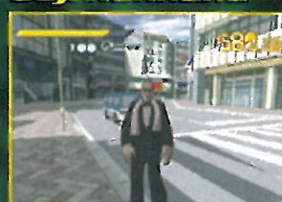
Shrap Mission: SRFPNK.

Siguientes niveles

Fort Plastro: . . . . . . GNRLMN.
Scorch Mission: . . . . HTTTRT.
Showdown: . . . . ZBTSRL.
Sandbox: . . . . HTKTTN.
Kitchen: . . . . PTSPNS.
Living Room: . . . . . . HXMSTR.

Jet Set Radio

Goji Rokkaku



Formar pandilla con Poison Jam, Love Shockers y Noise Tank y obtener el *ranking* Jet en Grind City.

Love Shockers



Formar parte de la pandilla Love Shockers y completa nivel Shibuya-cho con *ranking* de Jet.

Noise Tank

Para entrar en la banda de los Noise Tank completa cada nivel del Benten-cho con *ranking* Jet.

Poison Jam

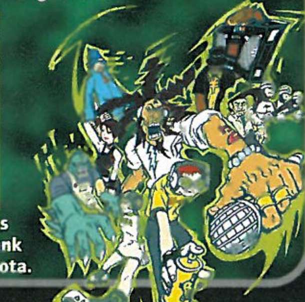


Para jugar como un miembro del Poison Jam tienes que conseguir el *ranking* de Jet en cada fase de Kogane-cho.

Mascota final



Acaba el juego y maneja todas las bandas. Gana el reto del Noise Tank y jugarás con esta preciosa mascota.





PC Atletismo 2000

Teclea rápidamente los siguientes códigos en el menú principal:

Atletas cabezones



Atletas con cabezas reducidas

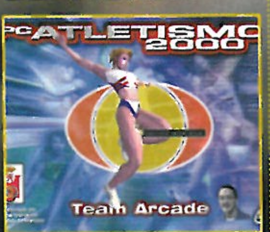




AJO

BARBAS

Cerditos corriendo



CHOCHONA

Todas las pruebas





PETE

Enemigos más fáciles





GORILA

Sacrifice

Activar trucos



Para acceder a la consola pulsa la tecla "\", para que estos códigos te funcionen tienes que teclear: @ (código), recuerda introducir el espacio después de la arroba.

Todo el maná

para recuperar todo el maná: ihavethepower.

Toda la vida



para llenar toda la barra de vida: bythepowerofgrayskull.

Más almas



para disponer de 32 almas más: dontfearthereaper.

KISS Psycho Circus

Activar trucos



Para acceder a la consola pulsa la tecla ñ, después give y verás una lista con todos los objetos que puedes pedir.

Conseguir objetos



Para unirlo a tu inventario tienes que hacerlo de la siguiente forma: give (nombre del item) (cantidad).

King Quest VIII: La Máscara de la Eternidad

Pulsa simultáneamente durante el juego Ctrl. (izquierdo), Shift (izquierdo) y 7. Introduce el código y vuelve a pulsar la misma secuencia.

Atravesar muros

Introduce Bump y podrás atravesar muros.

Invencibilidad



Teclea god y serás invencible.

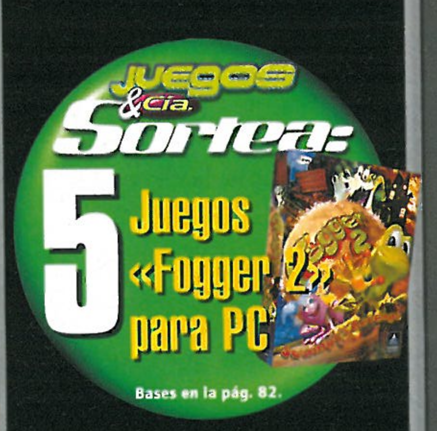
Objetos



Para conseguir los objetos teclea give (objeto) (cantidad). Como ves en la pantalla pedimos dos pócimas de invisibilidad. La lista de objetos la tienes al lado...

Lista de objetos

- Silvercoins: dinero
- Mushroomn: champiñones
- Crystal: cristales
- Sacredwater: agua sagrada
- Elixeroflife: pociones de vida
- Invulnerabile: pociones de defensa
- Strenght: pociones de fuerza
- Clarity: pociones de revelación
- Invisible: pociones de invisibilidad



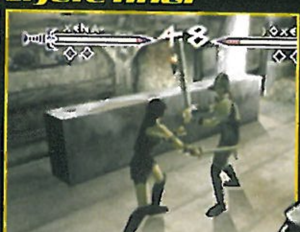
Xena Warrior Princess

Activar trucos



Debes introducir esta secuencia en la pantalla del menú principal: Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda y Derecha. Un sonido te indica que el truco ha sido bien introducido.

El jefe final



Para Luchar contra el jefe final presiona C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda y C-Derecha. Oirás un sonido si lo has hecho bien.

Dificultad Titan



Para poder acceder a la opción de dificultad Titan, presiona C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba y C-Abajo. Si lo has hecho bien... ¿oirás un sonidito?

Buck Bumble

Seleccionar nivel



En la pantalla de título pulsa y mantén el botón Z y presiona Derecha, Abajo, Abajo y Derecha. Inmediatamente suelta el botón Z y pulsa Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha y Derecha.



Si lo has hecho correctamente oirás un sonido que te indica que el truco ha sido introducido correctamente. A continuación comienza una partida y podrás ver que puedes elegir el nivel que más te guste.

Reponer todas las armas y la salud



En la pantalla de título pulsa Izquierda, Derecha, Arriba y Abajo, a continuación presiona y mantén el botón Z mientras pulsas Derecha, Derecha, Izquierda e Izquierda.



Si lo has hecho correctamente oirás una especie de campanita que te indica que el truco ha sido introducido correctamente.



Durante el juego, cuando quieras reponer armamento o bien salud, presiona los botones A, B y R a la vez y conseguirás todas las armas y rellenar toda tu barra de salud.

PlayStation2

Ridge Racer V

Cambiar la intro



Si pulsas el botón R1 durante la *intro*, ésta se pondrá en blanco y negro.



Si vuelves a pulsar el botón R1, los gráficos adoptarán un tono amarillento.

Si vuelves a presionar el mismo botón, la *intro* adoptará un espectacular efecto *blur*. Para deshacer todos los cambios pulsa L1.

Información adicional



Si durante la carrera pulsas el botón Select y lo mantienes durante unos cuantos segundos, aparecerá en pantalla información adicional que nos indica la velocidad, el nivel de frenado y la posición exacta del volante.



Para deshacer esta opción debes volver a pulsar Select durante unos cuantos segundos.



Tekken Tag Tournament

Jugar con Tiger



Comienza una partida, coloca el cursor encima de Eddy y pulsa el botón Start.



Ahora podrás seleccionar a Tiger.



Comienza una nueva partida y verás *las tortas* que reparte.



Driver

Técnicas de conducción

SECRETO

Comienza una partida, y selecciona en el menú *continuar* para introducir esto códigos.

INTRODUCE CÓDIGO

Esconde la prueba.
Introduce: Huella de rueda, motor, cono y sirena roja.



INTRODUCE CÓDIGO

Persecución en bote.
Introduce: Semáforo, llave, llave y sirena azul.

Carrera de destrucción.
Introduce: Cono, cono, cono y motor.

Entrega de exprés.
Introduce: Llave, sirena roja, sirena roja y semáforo.

Cebo para una trampa.
Introduce: Llave, motor, huella de rueda y sirena azul.

Elimine di Angelo.
Introduce: Motor, cono, motor y sirena roja.

Roba un coche de poli.
Introduce: Sirena roja, motor, llave y huella de rueda.

Lucky va al doctor.
Introduce: Cono, sirena azul, sirena roja y sirena roja.

Beverly Hills.
Introduce: Motor, motor, semáforo y cono.

Gran central.
Introduce: Sirena azul, llave, llave y llave.

Coche de Granger.
Introduce: Semáforo, Huella de rueda, sirena roja y motor.

Banda de Granger.
Introduce: Llave, motor, motor y cono.

Brazo derecho de Granger.
Introduce: Sirena roja, sirena azul, sirena roja y sirena azul.

Récord de la ciudad.
Introduce: Huella de rueda, llave, cono y semáforo.

Lucky Luke

Códigos en menú de contraseñas



Introduce: dólar, carta, pistola y pistola. Comenzarás desde el nivel 2.



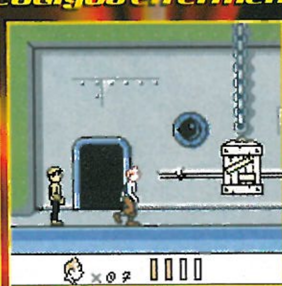
Introduce: pistola, carta, dólar y herradura. Comienzas en el nivel 3.

Tintín y el templo del Sol

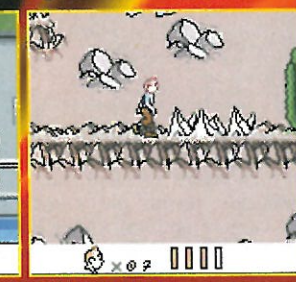
Introduce estos códigos en el menú password



Nivel 2: 41253.
Nivel 3: 23514.



Nivel 4: 52143.



Nivel 5: 34125.

Nivel 6: 24351.



Nivel 7: 41352.

Nivel 8: 15432.

Dave Mirra

Acceso a todas las pruebas



En el menú de *Password*, introduce: R6KZBS7L1CTQMH y tendrás acceso a todas las pruebas. Además verás que cuentas con todas las medallas posibles.



En «Star Wars: Racer Arcade» podremos elegir entre dos posiciones de cámara diferentes.

El diseño de las naves roza la perfección absoluta.

STAR WARS RACER ARCADE

Más rápido que un Mitsubishi

La verdadera Fuerza de la velocidad vamos a experimentarla en cuanto nos pongamos al mando de esta recreativa... ¡Ha llegado la hora de darle lo suyo a Sebulba!

El binomio Sega-Star Wars siempre ha dado grandes títulos al mercado *consolero y arcade*. Por nuestras ávidas retinas ya han desfilado «Star Wars Arcade», juego basado en el *Model 1* que simulaba las batallas espaciales entre la Rebelión y el Imperio, y «Star Wars Trilogy», que en sus tres fases diferentes capturaba los momentos cumbres de acción de la trilogía de George Lucas. Y ahora, aprovechando la escena del film con los *POD Racer*, Sega se ha *sacado de la manga* una recreativa que *ha vuelto loco* a medio planeta.

Si algo se le da bien a la compañía del erizo azul es hacer juegos de velocidades vertiginosas para recreativas. Clásicos tan famosos como «Out Run», «Daytona USA» o «Sega Rally» así lo certifican, y con «Star Wars: Racer Arcade» nos tenemos que volver a *quitar el sombrero y hasta el poncho mejicano* ante la reina de las reinas.

La primera vez que pusimos nuestros dedos temblorosos encima, tuvimos la oportunidad de hacerlo en el modelo *Deluxe*. Una vez más, AM#4 ha vuelto a realizar un trabajo excepcional, diseñando un mueble que emula la carrocería y parte de la cabina del POD Racer de Anakin, con la inevitable, por supuesto, pantalla de 50 pulgadas. Echamos las 200 *pelillas*, y ante nosotros se despliega un auténtico espectáculo...



Tenemos un tiempo límite para finalizar la carrera en primera posición.

Lo que más nos llama la atención de «Star Wars: Racer Arcade» es la impresionante sensación de velocidad. Captados apenas por nuestros alucinados y agredidos ojos, vemos pasar unos escenarios que emulan a la perfección los decorados utilizados por George Lucas en "Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma".

El trabajo realizado por Sega en el diseño de las naves es digno de la mejor *ronda de aplausos y vítores*. Todos los modelos recrean con exactitud el original hasta en el más mínimo detalle, y por supuesto se mueven de la misma forma.

Pero lo realmente bueno llega a la hora de agarrar las palancas, elegir entre los circuitos disponibles y empezar la carrera.

El sistema de control es de lo más original y la sensación de competitividad es realmente alucinante, llegando a cotas de *arrebatamiento* cuando luchamos por la primera posición y Sebulba empieza *a molestarnos*. Y si esto nos sabe a poco, una música atronadora y el sonido de los motores nos meten aún más en la competición. No sabemos si Sega se está planteando convertirlo a Dreamcast, pero desde luego sería una lástima que este arcade sólo pudiésemos disfrutarlo en los recreativos más cercanos a nuestra casa.

Nacho

La consola de mandos

El grupo encargado de construir y diseñar los muebles de todas las recreativas de Sega ha hecho una vez más un gran trabajo con «Star Wars: Racer Arcade».

Como podemos ver en la imagen inferior, tenemos dos palancas, dos botones y un freno. El movimiento de la nave se realiza subiendo y bajando las dos palancas que regulan la potencia de los motores. Así, si subimos las dos palancas la nave acelerará en un movimiento recto. Si queremos girar a la izquierda, debemos quitar la potencia a la palanca de la izquierda y así sucesivamente.

En un principio cuesta bastante dominar la mecánica de manejo, pero es la mejor forma de emular el control de un POD Racer. El gran botón azul del centro hace las veces de Turbo, aunque desgraciadamente sólo podremos usarlo una vez por carrera. El botoncito rojo sirve para cambiar la cámara de interior a exterior. Y del freno... qué os vamos a decir del freno que no sepáis.





Modo multijugador

Sega tiene la buena costumbre de producir siempre dos muebles para sus juegos. En los arcades de carreras, estamos acostumbrados al modelo *Deluxe* y al de dos jugadores. En este último caso, se pierde la espectacularidad del mueble pero ganamos *en pique y enchusque fundiendo a nuestro amigo chuleras de turno*. El precio a pagar es la pérdida de detalles en el volante diseñado específicamente para este juego, pero por contra ganaremos en diversión. En algunos macro recreativos, o como quiera que llamen a los *Amusement Centers*, encontraremos hasta cuatro muebles de dos jugadores interconectados por lo que la fiesta que *se puede montar es pequeña*. Cada equipo tiene su propio perfil, pero si vamos con los amigotes, las partidas en la cabina de dos pilotos será la elección a escoger.

Listas de éxitos

Por sistemas



PlayStation

1. **Driver 2** — Reflections
2. **Alien Resurrection** — Fox Interactive
3. **Los Autos Locos** — Infogrames



PlayStation 2

1. **Ridge Racer V** — Namco
2. **Dead or Alive 2** — Tecmo
3. **Tekken Tag Tournament** — Namco



Nintendo 64

1. **Zelda Majora's Mask** — Nintendo
2. **Mario Tennis** — Nintendo
3. **Pokémon Stadium** — Nintendo



Game Boy Color

1. **Donkey Kong Country** — Nintendo/Rare
2. **Rainbow Six** — Red Storm
3. **Metal Gear Solid** — Konami



PC

1. **Diablo II** — Blizzard
2. **Fifa 2001** — EA Sports
3. **Los Sims** — Electronic Arts



Dreamcast

1. **Shenmue** — Sega
2. **Quake III Arena** — id Software
3. **Los Autos Locos** — Infogrames



Por países



E.E.U.U.

1. **EverQuest: The Scars of Velious • PC** — Verant Interactive



Japón

1. **Shin Megami Tensei Devil Children:Black Book • GBC** — Atlus



Inglaterra

1. **Who Wants to be a Millonaire? • DC/PSX/PC** — Eidos



Nuestro nº 1

Diablo II

Por tercer mes consecutivo, Diablo II vuelve a ser el Rey de vuestro TOP 10. Sin embargo, y desde hace muchos meses, no veíamos tantos cambios en la lista. Nueve títulos inéditos que rebosan calidad y donde hay que destacar a una verdadera obra maestra. Shenmue se sitúa en segunda posición a muy pocos votos de la maravilla de Blizzard. ¿Se estará tambaleando el reinado de Diablo II? El mes que viene saldremos de dudas...



Vuestro Top 10

Sube · Baja · Se mantiene · Nueva entrada (N)

Pos.	Juego	Compañía	Sistema	Estado
1	Diablo II	Blizzard	PC	Se mantiene
2	Shenmue	Sega	DC	N
3	Driver 2	Reflections	PSX	N
4	Zelda Majora's Mask	Nintendo	N64	N
5	Donkey Kong Country	Nintendo/Rare	GBC	N
6	Quake III Arena	id Software	PC, DC	N
7	Alien Resurrection	Fox Interactive	PSX	N
8	Mario Tennis	Nintendo	N64	N
9	Los Autos Locos	Infogrames	PC, PSX, GBC, DC	N
10	Rainbow Six	Red Storm	PC, N64, GBC	N



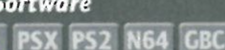




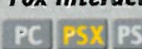




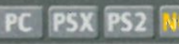




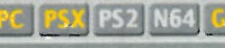




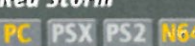












Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.



Juegos & Cía.

Géneros diferentes

– ¿Me podríais decir cuál de estos dos juegos para PlayStation es mejor o más jugable? ¿«Digimon World» o «X-Men Mutant Academy»?
– ¿Sabéis si van a sacar un juego basado en la maravillosa película «Mission Imposible 2»?
– ¿Qué juego de la Game Boy Color es más divertido, «Pokémon Amarillo» o «Pokémon Pinball»?

Aitor Salgado (Alicante)

– Bueno Aitor, los juegos que comentas pertenecen a dos géneros diferentes por lo que todo depende de tus propios gustos. Aún así, creemos que a «Digimon World» le sacarás mucho más partido ya que cuenta con una jugabilidad más elaborada y muchas horas de aventura.
– Después de ver lo de "El Planeta de los Simios" cualquier cosa es posible...
– «Pokémon Amarillo» es una aventura de andar por mil sitios y *pegarse* contra el mundo mientras que «Pokémon Pinball» sólo tiene de Pokémon a los *bichejos*. Los dos son muy divertidos en su género, pero tal vez «Pokémon Amarillo» sea más largo, completo y reconfortante.

Nuevas aventuras

– ¿Saldrá una nueva aventura de la saga «Tomb Raider»?
– ¿Harán un «Resident Evil 3» para PC? Gracias y hasta pronto.

Ramón Esteban (Gerona)

– Si te refieres a una sexta parte, mucho nos tememos que PS2 o Dreamcast y XBox serán las próximas en tenerla entre sus brazos. *Bye PSX...!*
– «Resident Evil 3 Nemesis» está en la calle desde el pasado mes de Diciembre.

Los mejores de PS2

Me he comprado una PlayStation2 y un par de DVD, pero ahora quiero *darle caña* a los juegos por lo que espero que me recomendéis los cinco mejores. Por si os resulta útil, me gustan todos los géneros...

Alberto Jiménez (Mérida)

¿No te habrás comprado la PlayStation2 solo para ver los DVD?... ;)
Fuera de bromas... según nuestra *humilde* opinión, los títulos más dignos que hay –y que nos han divertido algo– son: «Ridge Racer V», «Dead or Alive 2», «Tekken Tag Tournament», «Fantavision» e «International SuperStar Soccer».



¡Maldito LAG!

Soy un usuario que está empezando a disfrutar de las posibilidades *on-line* que me brinda Dreamcast, me he acogido a la tarifa plana de Telefónica y estoy pensando en aprovecharla comprándome el juego «Quake III Arena»:
– ¿Es posible luchar bien sin conectar a la consola un ratón y un teclado?
– ¿Hay mucho *Lag* en las partidas?
– ¿Me lo recomendáis teniendo también la versión PC?
– ¿Cuándo llegará «Phantasy Star Online» a España?
Gracias.

Pedro Hernández (Salamanca)

Hola Pedro:
– Si pretendes ser el amo de «Quake III Arena», lo mejor es que te compres el ratón y el teclado ya que de esta forma le sacarás toda la *chicha*. Con el *control pad* las partidas no son tan difíciles.
– La verdad es que depende del día, pero lo habitual es que se juegue a la perfección casi, casi sin retardos.
– La versión Dreamcast tiene nuevos escenarios que, dicho sea de paso, son una pasada. Así que si eres un *Quakero* de *pro*, te recomendamos que te hagas con él. Disfrutarás mucho disparando, saltando y volando por los aires.
– «Phantasy Star Online» acaba de salir en Japón y se ha convertido en todo un éxito de ventas. Esperemos que cuando llegue a España –en Febrero– ocurra lo mismo.

Sobre un tal Blade

Aún estoy alucinando después de haber jugado como un poseso con la *demo* de «Blade» que publicó vuestra revista hermana Micromanía. La noticia de que se retrasaba me rompió el corazón por lo que...



– ¿Es cierto que saldrá este mes como se publicó en Juegos & Cía.?
– ¿Cuál fue el motivo del retraso?
– ¿Saldrá en consola alguna?

Eduardo Pérez (Valencia)

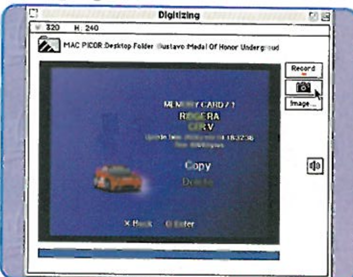
Efectivamente, la *demo* es una pasada pero la versión final es todavía mucho más increíble y divertida...
– Bueno, las últimas noticias que tenemos es que «Blade» finalmente saldrá durante la última semana de Febrero.
– Parece ser que Codemasters tuvo miedo a la posibilidad de que la piratería se cebara con «Blade».
– Primero debemos esperar a que salga en PC y después ya nos empezaremos a preguntar sobre la versión de consola... ¿No crees?

Capturando que es gerundio

Me encanta vuestra revista pero sobre todo las pantallas que publicáis de los juegos. Me gustaría hacer un *fanzine* pero no sé como sacáis las imágenes de los juegos... ¿me podríais explicar cuál es el *truco del almendruco*?

Manuel Dominguez (León)

Las pantallas las obtenemos al conectar la consola a una tarjeta digitalizadora. Los precios varían bastante según la calidad, pero por poco más de 15.000 ptas. puedes conseguir verdaderas gangas. ¡Suerte!



Rugrats en Game Boy

Tengo un par de dudas que espero me resolváis.
– ¿Saldrá algún juego de South Park o de los Rugrats para Game Boy Color?
– En caso de que salga cualquiera de los dos ¿cuándo será? ¿y el precio?

Eusebio Galdrán (Madrid)

Hola amigo, pasamos a responder tus dudas. En principio no hay ningún juego confirmado para Game Boy Color sobre estos picarones personajes, sin embargo y desde hace un tiempo podemos encontrar en las tiendas un título conocido como «Rugrats: Totally Angelica Color». Su precio es de 5.990 ptas.

Una española maravilla

Hola, aquí os mando una retahíla de preguntas en plan telegrama. =)
– ¿Cuándo saldrá «Commandos 2»?
– ¿Qué tal está?
– ¿Cuál es su página web?
– ¿Existe alguna página web en la que te puedas descargar juegos gratuitos en tu ordenador?

José Ángel Pérez (Cáceres)

– En la primavera de este nuevo año.
– No hemos jugado pero imaginamos que genial.
– http://www.pyrostudios.com.
– No conocemos ninguna, salvo las que regalan *demos* jugables.

Mi PlayStation no funciona

¡Feliz año nuevo!
Tengo un problemilla que me está volviendo loco. Resulta que desde hace un tiempo mi PlayStation no reconoce ningún CD, sea de juego o música, ¿podéis darme una solución?

José María García (Talavera de Reina)

¡Houston, tenemos un problema! Bueno, como suponemos que ya te habrás limpiado la lente de polvo y demás sustancias extrañas y no te ha funcionado, la única solución válida es que llames al Servicio Técnico de Sony en el 902 102 102, de nueve de la mañana a diez de la noche para que te informen sobre algún sitio dónde arreglar la consola... ¡suerte, valor y al toro!

Daytona merece la pena

Soy una enamorada de la recreativa «Daytona USA» de Sega desde que salió en 1993. He visto y comprobado cómo la compañía japonesa lanzó al mercado dos patéticas versiones para Saturn. Pero parece que gracias a la potencia de Dreamcast los que amamos esta fantástica recreativa basada en el antiguo Model 2 podremos disfrutarla como mandan los cánones.
– ¿Habéis podido jugar?
– ¿Qué opinión os merece?
– ¿No es un poco tarde?

Gema Álvarez (Mérida)

A nosotros también nos encantó esta recreativa, sobre todo jugando ocho personas a la vez. =P
– Efectivamente, hemos podido echar unas *partidejas* y, sinceramente, es la máquina con un *look* ligeramente diferente pero con la esencia del «Daytona USA» original...
– Aún es pronto para hacer una valoración, pero tenemos mucha fe en que se convertirá en todo un clásico...
– Eso pensamos todos los de la redacción, pero parece que Sega se quiere quitar la espina y nunca está de más poder echarse unas partidas a un pedazo de arcade como éste, ¿no? ;-)



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es

CrossCheck GameFlipper

Esta atractiva bandeja para juegos no sólo nos permite almacenar juegos de PlayStation, si no que también está pensada para que podamos tener ordenados nuestros juegos de PS2.
Con una capacidad de 12 CD –o DVD, según toque–, Boeder nos ofrece este sensacional artilugio que nos permitirá tenerlo todo recogidito para que nuestra madre no nos eche la bronca del siglo.
Su precio es irrisorio: 995 ptas. Una cifra tan mínima que nos permitirá ahorrar para poder llenarla de esos juegos que tanto nos han recomendado en la revista Juegos & Cía.



CrossCheck RGB/Scart Cable

Para los puristas de la imagen, así como los consumidores de juegos en formato NTSC, Boeder nos trae este cable que conectaremos a la entrada de euroconector de nuestra televisión y que nos asegura una imagen nítida y sin interferencias.
Es compatible con PlayStation y PS2, y muy recomendable para mejorar la calidad de las películas DVD que podemos ver con nuestra nueva consola de Sony.
Su precio no es muy elevado, ya que por 1.495 ptas. podremos disfrutar de su tecnología avanzada.

GT Force

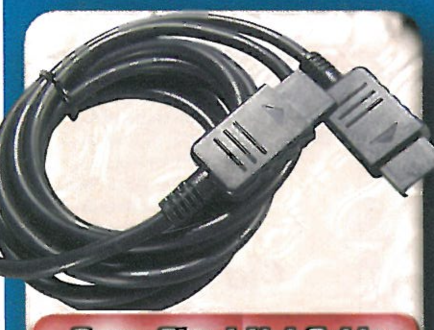
Edición especial

Sabemos que en Japón Logitech ha llegado a un acuerdo con Sony para comercializar una versión de exitoso Wingman para PS2. Por eso, ha creado una réplica del Wingman Formula Force GP –comentado en el número 17– pero con el nombre de «Gran Turismo 3». Por el momento no hay confirmada fecha de lanzamiento. ¿Llegará con el juego de PS2?



Playriféricos

Con la nueva consola de Sony ya en el mercado, son aún más las compañías que se han lanzado a producir productos compatibles con las dos consolas de esta compañía.



CrossCheck Link Cable

A la espera de un módem para nuestra recién adquirida PS2, este cable puede suplir su ausencia –siempre y cuando tengamos dos consolas, dos juegos y dos televisores–. Es compatible con los dos formatos de consola de Sony, es decir PlayStation, PSOne, y PS2. Su precio es de 1.495 ptas., y garantiza una rápida transferencia de datos.



CrossCheck Game-Kit

Este fantástico *kit* que Boeder nos ofrece está compuesto por un CrossCheck PSX Shockpad, con el que ningún juego se podrá resistir gracias a su gran hergonomía, sus botones de disparo automático y sus presisos *sticks* analógicos.
El segundo componente es una tarjeta de memoria CrossCheck de 4 MB con un poder de almacenamiento de 60 bloques. El último es un preciso cable CrossCheck RGB/Scart.
Su precio: 6.995 ptas.



CrossCheck Game Tower

Esta torre de almacenamiento nos permite guardar hasta 12 juegos de PlayStation –que podemos colocar verticalmente– y 20 cajas de CD normales. También es posible archivar ocho Crosscheck Porty Case verticalmente.
Para asegurarnos de que nuestro hermano no le deja ninguno de nuestros juegos a sus amigos, Boeder ha sellado su interior mediante una llave que protegerá los CD de manos extrañas.
Solo existe una edición en color negro por un precio bastante módico cercano a las 3.495 ptas. ¿Qué hay mejor para tenerlo todo ordenadito?





CrossCheck Porty Case

Boeder ha creado este original sistema de almacenamiento para todos aquellos usuarios que se desplacen de un lado a otro contínuamente.
Con él podremos transportar tres tarjetas de memoria a la vez, el CD de juego y su correspondiente manual –asegurando así la protección de todos estos componentes–. Está fabricado totalmente en plástico y su diseño ha sido concebido para que podamos ver lo que se encuentra en su interior sin necesidad de abrirlo. El precio del *pack* es de 995 ptas., y es una buena solución para esos juegos que han perdido su caja original.

Este aparatito que tenemos a la izquierda vale para algo más que salvar partidas. Este mes, os lo damos a conocer en exclusiva...

PLANETA VMU

Resulta increíble la cantidad de páginas web dedicadas en su mayor parte a esta pequeña maravilla. Por si alguno cree lo contrario, la unidad Visual Memory no sirve única y exclusivamente para salvar las partidas de nuestros juegos favoritos. Al contrario, es toda una unidad de almacenamiento para muchos tipos de archivos. Las páginas de internet que incluimos este mes las hemos dedicado, en su mayoría, a partidas salvadas por otros jugadores que se han terminado el juego. De esta forma, podemos *aprovecharnos* de la partida salvada de otro para terminarnos esa fase que nos come la cabeza. Por otra parte, muchas personas han ideado aplicaciones para la creación de iconos, animaciones y minijuegos.

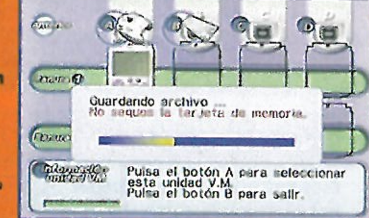
Todos conocemos el proceso específico para conectar nuestra Dreamcast a internet, por lo que ahora sólo tenemos que entrar en el navegador «Dream Key», escribir las direcciones que os damos y... ¡a disfrutar como locos!

Una recomendación: más nos vale tener espacio libre en la Visual Memory o pocas cosas podremos salvar.

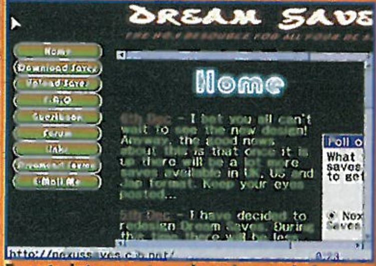
Nacho

WWW.VMUCENTRE.CO.UK

Estamos ante una página web de lo más recomendable. Adaptada para navegar sin problemas de resolución con nuestra consola, en www.vmucentre.co.uk encontraremos partidas salvadas de títulos muy conocidos como «Dino Crisis» o «Tomb Raider». Si lo que queremos es echarnos unas partidas con el Visual Memory, podremos descargar minijuegos como «Out Run» o el archifamoso «Godzilla». ¡Qué consolita!



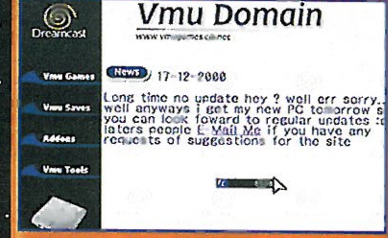
HTTP://NEXUSSAVES.CJB.NET



En esta interesante web podremos bajarnos todo tipo de utilidades para la creación de iconos, además de disfrutar de un montón de partidas salvadas. Si queremos aprender a utilizarlos, la sección FAQ es ideal.

Lo bueno de esta página es que todos los archivos disponibles funcionan a la perfección con nuestra Dreamcast PAL. Así que sólo tenemos que *pajarear* por sus utilidades y empezar a descargar *como burros* y probarlo todo. ¡Increíble!

WWW.VMUGAMES.CJB.NET



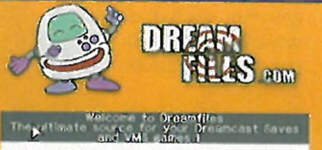
Nada más cargar VMU Domain en nuestro «Dream Key», aparecerán las secciones en las que podremos *trastear* con nuestra unidad Visual Memory.



Lo más interesante de este sitio son, sin duda, la cantidad de partidas salvadas que hay para poder elegir y descargar. Para ello pulsaremos en la bandera europea...

A partir de este momento, sólo debemos buscar el juego que necesitamos y *pinchar* en el link para bajárnoslo.

WWW.DREAMFILES.COM



Una de las mejores páginas que hemos encontrado sobre la pequeña Visual Memory. Tecleando www.dreamfiles.com entraremos en un archivo completísimo lleno de partidas salvadas y minijuegos.

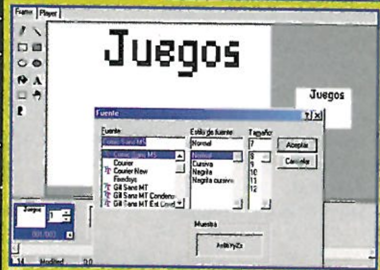


Pinchando en *downloads* previamente pasaremos a un menú con más de 50 partidas que se han terminado muchos de los juegos que aquí aparecen. Como somos muy vaguetes... bajamos el «Sonic...».

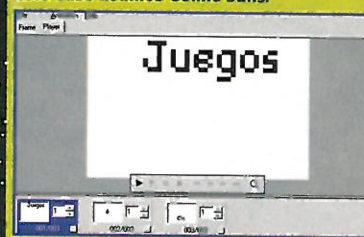
Pinchamos y aparecerá ante nosotros toda la información sobre el archivo que nos vamos a descargar. Los creadores de la página, además, hacen un pequeño comentario.

VMU ANIMATOR

www.booyaka.com es una página web con interesantes utilidades para la creación de logos en Dreamcast. Os mostraremos cómo utilizarlo.



Vamos a crear un logo con las palabras Juegos & Cía. Para ello, pulsamos en el icono de la letra A y elegimos la fuente. En este caso usamos Comic Sans.



Pulsamos en la parte blanca de pantalla y escribimos. Además, «VMU Animator» nos permite animaciones y cambios de color.



Por lo que creamos una transición de Juegos, & y Cía. Para que nos *quede más chulo*, en la parte de la & invertimos los colores del fondo y el texto. Lo hacemos pulsando el icono inferior izquierdo.



Para finalizar, terminamos con la parte final, escribiendo Cía. Ahora salvamos nuestra animación para no tener desgracias. Pulsamos play y... ¡a disfrutar!

WWW.PLANETDREAMCAST.COM

Si nos aburren los iconos predefinidos que traen por defecto las Visual Memory, siempre podremos entrar en este sitio –www.planetdreamcast.com– y descargar un montón de iconos de nuestros juegos.

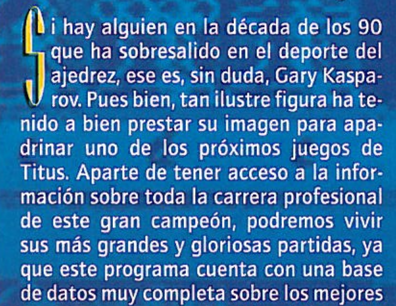
Si queremos poner un icono de «Virtua Fighter 3TB» sólo tenemos que pinchar en la letra V y buscarlo entre todos los juegos. De esta forma podremos personalizar la apariencia de la VMU cuando encendamos la consola o trasteemos con sus partidas. ¡Qué chuli!



Virtual Kasparov

Caballo, reina, B3... ¡hundido!

Titus nos trae un título con el podemos probar nuestra pericia e inteligencia en el bello arte del ajedrez, con un buque insignia al que todos conocemos bien: Gary Kasparov.

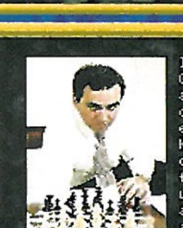


Si hay alguien en la década de los 90 que ha sobresalido en el deporte del ajedrez, ese es, sin duda, Gary Kasparov. Pues bien, tan ilustre figura ha tenido a bien prestar su imagen para apadrinar uno de los próximos juegos de Titus. Aparte de tener acceso a la información sobre toda la carrera profesional de este gran campeón, podremos vivir sus más grandes y gloriosas partidas, ya que este programa cuenta con una base de datos muy completa sobre los mejores ajedrecistas del mundo. Pero esto es mera información, y donde realmente se encuentra *la chicha* es en las partidas ya que podremos configurar todo tipo de parámetros para dar con la dificultad que más se ajuste a nuestro nivel. ¡hasta las piezas y los tableros pueden ser elegidos entre un catálogo digno de *TOYS'R'US*.

Pero como novedad estrella, este simulador nos ofrece la posibilidad de jugar contra los más grandes, ya que emula a la perfección la forma de jugar de los campeones.

Gustavo







Noticias



Millenium Chess • PC CD-ROM

Digital Dreams Multimedia nos ofrece un título que carece de opciones y calidad suficiente como para ganarse la confianza de los más expertos en este ancestral pasatiempo. Primero por la apariencia triste que ofrecen sus menús y entorno gráfico general y segundo por el inexistente modo multijugador, que hoy en día es imprescindible en cualquier programa de PC. Sólo su precio le salva de una quema obligada.



www.zone.com

Microsoft ha creado un portal de juegos en Internet donde es posible jugar a este deporte contra cualquier *amigo* del mundo. Para ello, solo debemos crearnos una cuenta en dicha web y seleccionar *Chess* como juego. ¡Y encima es totalmente gratis! Tiene la ventaja de que podemos *chatear* a la vez y tal vez lo malo es que por ahora no hay muchos españolitos. ¡A coger el diccionario Collins que no entendemos nada!





○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO ○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO



- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

CJC

CENTRO MAIL
www.centromail.es

NOMBRE...
DOMICILIO...
CÓDIGO POSTAL.........................POBLACIÓN.........................
PROVINCIA.........................TELÉFONO.........................
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO.........................
DIRECCIÓN E-MAIL...

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certicada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 28/02/2001 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS





Paulina Rubio, algo más que la chica del calendario

El cuerpo de Marilyn Monroe quedó inmortalizado para la posteridad en fotos para calendario, hoy objeto de coleccionismo por intelectuales cincuentones y en su día motivo decorativo para vehículos de camioneros. La cantante mexicana Paulina Rubio ha emulado a la musa de Kennedy, y sus artísticos retratos amenizan un calendario que, cuentan los cronistas del país azteca, arrebatan los corazones y los sentidos de sus innumerables fans.

La explosiva Paulina está ahora dando a conocer en todo el mundo latino su álbum más reciente y, posiblemente, su principal objetivo para el milenio que acaba de comenzar sea triunfar en España. Por eso, va a visitar nuestro país un día sí y otro también, para promocionar sus canciones (mezcla de pop y sonidos tradicionales); visitas que tendrán su momento álgido en Primavera, cuando actúe en directo en algunas ciudades de la península.

Antón Reixa, director de cine

Antón Reixa va a dirigir su primer largometraje. El músico y cantante gallego empezará en primavera el rodaje de "El lápiz del carpintero", adaptación de la novela del mismo título escrita por Manuel Rivas.

Gaitero en Australia

El éxito internacional de los gaiteros gallegos y asturianos rompe esquemas. Por ejemplo, Carlos Núñez tiene previsto realizar una gira de conciertos por ¡¡Australia!! del 12 al 25 de febrero donde, al parecer, es muy apreciado su último álbum, "Mayo longo".



David Bowie sigue siendo el primero

Aparte de su talento artístico, contar con dos ojos de distinto color, y ser una camaleónica leyenda del rock; David Bowie ha vuelto a ser el primero en adelantarse a los tiempos que están al doblar la esquina. Su discografía completa ya se puede escuchar gratuita y legalmente en Internet, algo que hasta la fecha no ha hecho ninguna estrella internacional del rock (aunque todas lo harán en breve).

Flamencos y aflamencados: segunda juventud

Durante muchos años recluido en peñas donde cualquier menor de cuarenta años que pasara por allí era el camarero, un despistado o un aspirante a artista; el flamenco (y los sonidos aflamencados) viven hoy una segunda juventud. Tipos como José Mercé realizan giras por campos de fútbol y plazas de toros; los discos del fallecido Camarón se venden como rosquillas y los políticos se pelean por salir en la foto con su viuda; José El Francés y Vicente Amigo llevan varios meses sin apearse de las listas de ventas. ¿Y qué decir del flamenco pop? Lo de Estopa ha sido un cuento de hadas, y en un escalón inmediatamente inferior está gente como Navajita Plateá, Niña Pastori o Azúcar Moreno, entre otros muchos. Pero lo más curioso de todo este asunto es que no son viejos carcamales los protagonistas del renacer del género (ellos siguen diciendo que el flamenco es otra cosa), sino jovencísimas fans que lanzan suspiros de amor ante guitarras que suenan a cante o voces que entonan por bulerías.

Offspring y Marylin Manson, bestias en directo

Offspring actuará en directo en España los próximos días 10 y 11 de febrero en el Palau Vall D'Ebron de Barcelona y en La Cubierta de Leganés (Madrid), respectivamente. La banda que mejor ha sabido actualizar el *punk* gamberro y adolescente, propone un par de noches a todo volumen *guitarrero* para que ninguno de los asistentes a sus conciertos deje de saltar y botar ni un momento. Otra bestia del espectáculo rockero, Marylin Manson, también presenta sus canciones en España los próximos días, en su caso el 27 y el 28 de enero, en La Casilla de Bilbao y en el Palau Vall D'Hebron de Barcelona.

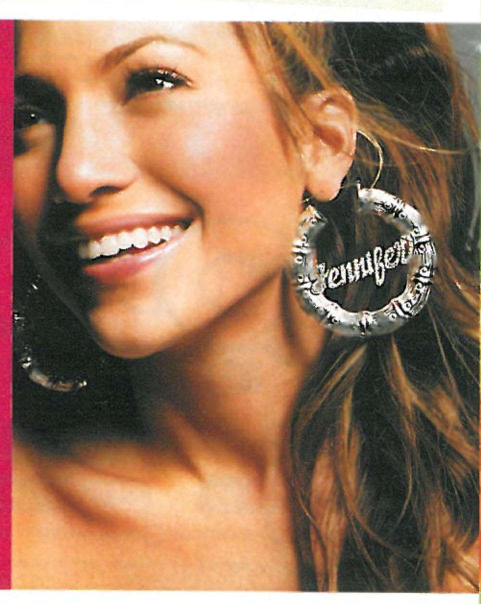


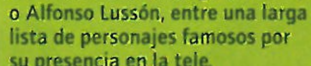
The Beatles, más records

Todos los años, la compañía discográfica de The Beatles edita por Navidad un disco del grupo de Liverpool. Uno, toca rarezas; otro, recopilatorio; el de más allá, unas grabaciones inéditas recién descubiertas. En el 2000 ocurrió lo mismo, en este caso titulado "1". Lo sorprendente ha sido que este recopilatorio de las canciones más famosas de The Beatles está ocupando el primer puesto en las listas de un montón de países y que se va a convertir en el trabajo más vendido en la historia de Lennon, McCartney y compañía.

Jennifer Lopez, filón latino

Jennifer Lopez es un filón. Ya ha alcanzado el estatus de estrella cinematográfica –ninguna actriz latina gana tanto dinero como ella–, y ha encontrado una pausa en su ajetreada existencia para protagonizar un espectacular lanzamiento internacional con su nuevo disco, "J.lo". No hay ninguna duda, esta chica vale mucho: canta, baila, actúa, es guapa y hábil para los negocios y, encima, tiene una vida personal lo suficientemente intensa como para aparecer periódicamente en la prensa sensacionalista. Su imagen dista mucho de encarnar el viejo *glamour* de las estrellas de Hollywood, pero ya se sabe, desde la escandalosa irrupción de Madonna, las chicas son mucho más atrevidas e independientes.





"¡Ja me maaten!"

Los chistosos de la tele

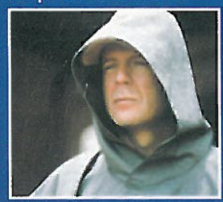
Si te ríes con los chistosos y famosos de la tele, "¡Ja me maaten!" es una película que no te podrás perder. El argumento es lo de menos (un gitano se enfrenta a un complot terrorista internacional en Marbella, o algo así); lo que importa es que cuentan chistes, enseñan cacha o hacen el patoso personajes como Juan A. Muñoz, José Carabias, Santiago Urrialde, Marlene Mourreau, Marta Valverde, Enrique Villén o Alfonso Lussón, entre una larga lista de personajes famosos por su presencia en la tele.



"El protegido"

Misterio hasta el final

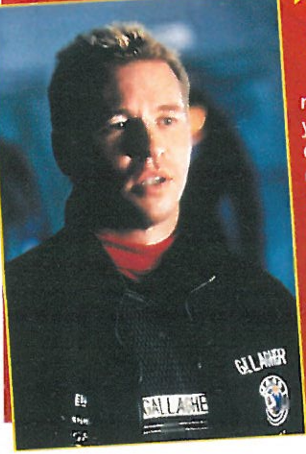
Bruce Willis es el único superviviente de un accidente de trenes. Samuel L. Jackson encarna a un misterioso enfermo que colecciona comics. El director de la película es M. Night Syamalan (el de "El sexto sentido"). El trío ha convertido la película "El protegido" en una de las más taquilleras de la temporada en Estados Unidos. ¿De qué va? De historia paranormal, de intriga y misterio, de sorpresa tras sorpresa, de nada es lo que parece... Y no contamos nada más, excepto que Bruce Willis tiene un hijo y forma parte de un matrimonio con problemas, porque si desvelamos el argumento, especialmente el final, le quitamos la gracia al largometraje.





"Planeta rojo"

Sustos con los marcianos



Imagina que estás en el año 2050. Como puedes imaginar, el ser humano ha dejado la Tierra *hecha unos zorros*, y la única esperanza de salvación está en la colonización de Marte, donde los científicos han colocado una especie de fábricas de oxígeno para hacer posible la vida en el planeta rojo. Pero éstas fallan, y para repararlas, viajan hasta Marte unos astronautas. Allí las cosas se complican más de la cuenta porque todo se estropea: el robot, la nave, el equipo... No hay forma de regresar a la Tierra. ¿Puede ocurrir algo peor? Por supuesto: los *protas* no están solos en Marte. A grandes rasgos, y sin desvelar los momentos de mayor tensión, así es el argumento de "Planeta Rojo", una película de ciencia-ficción, marcianos, efectos especiales, acción y misterio.

"Límite vertical"

Rescate en la cumbre

Bellas y espectaculares imágenes de montañas heladas sirven de fondo a los protagonistas de "Límite vertical", una película de argumento mil veces repetido que nunca falla en el cine: chico con trauma debe superar su pasado y subir a la más alta cumbre para rescatar a su hermana en peligro. Dirigida por Martin Campbell (el de "La Máscara del Zorro" o "Goldeneye"), en la *peli* se combinan con corrección profesional las escenas de acción con las postales de las montañas.

Noticias

"Corriendo libre" el protagonista es un caballo

El protagonista de "Corriendo libre" es un caballo, Lucky. Nace en un barco alemán que le traslada a África y, al principio, es un potro bastante cochambroso, pero tras mil y una aventuras, ayudado por un niño blanco y una niña bosquimana, se sobrepone al árido terreno, a los cientos de peligros que le acechan, y termina convertido en un poderoso y valiente animal de buena planta. El guionista y productor de esta película es Jean-Jacques Annaud, un cineasta a quien siempre le han gustado las historias de animales (ya realizó la más que sorprendente "El Oso").

Los problemas de John Travolta con Hacienda

Más de 120 millones de pesetas tendrá que pagar John Travolta a la Hacienda norteamericana. Al parecer, al actor se le habían *olvidado* algunos *pequeños detalles* al hacer su declaración de la renta desde el año 1993.

"¿De qué planeta vienes?" o "todos los hombres del universo son iguales"

Harold viene de un lejano planeta habitado sólo por hombres; está en la Tierra para aparearse. Claro que... lo de ligar no es tarea sencilla. Eso al menos es lo que nos cuenta "¿De qué planeta vienes?", una comedia que sostiene una tesis filosófica tan vieja y tópica como el mundo: todos los hombres del Universo son iguales.



Noticias de superhéroes

Con cuentagotas van llegando desde Hollywood noticias sobre las próximas películas dedicadas a algunos de los superhéroes favoritos del personal. Al parecer, el indio M. Night Shyamalan ("Sexto Sentido", "El protegido") ha sido el director elegido por Spielberg para el rodaje de la próxima entrega de las aventuras de Indiana Jones. Por otra parte, ya se sabe el nombre de malo que se enfrentará a Spiderman: el actor Willem Dafoe. A priori, sin duda, alguien mucho más atractivo que quien dará vida al hombre-araña, Tobey Maguire.

Santiago Erice

Las páginas del Lector

Después de una resaca llena de polvorones, mantecados y mazapanes, vuelve la normalidad a nuestras vidas... excepto en estas páginas dedicadas al arte y a esas exclusivas imposibles que solamente podéis leer aquí.

Dibujillos varios

Aunque con un poco de retraso –lógico si tenemos en cuenta que los servicios postales se colapsan durante las Navidades– nos han llegado infinidad de dibujos basados en las entrañables fiestas y, por supuesto, en los personajes de videojuegos.

De todos los que hemos recibido, hay que destacar el trabajo de Rosa Domínguez, de Barna, que *se ha currado* unos cuantos bustos que no tienen desperdicio: bien dibujados, mejor coloreados y recortados *con fuego* para hacerlos más impresionantes. Como no podía ser de otro modo, tenemos una nueva entrega de Pokémon que posan felices ante la cámara de nuestro artista y una entrada novedosa con forma de Rugrats subidos con pañales en lo alto de una nubecilla.

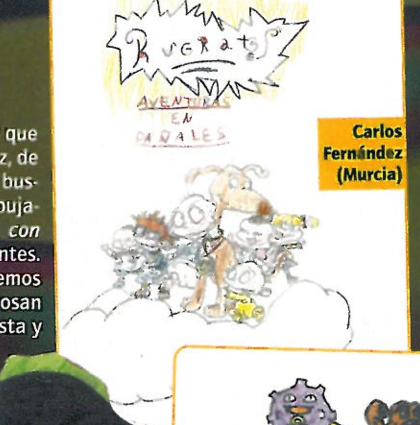
Si las mascotas de Nintendo no podían fallar, obviamente Lara tenía la obligación de aparecer al lado de un árbol de Navidad brindando por el nuevo año y por todos los que mes a mes hacéis de Juegos & Cía. vuestra revista favorita de videojuegos. ¡Salud compañeros!

Rosa Domínguez (Barcelona)

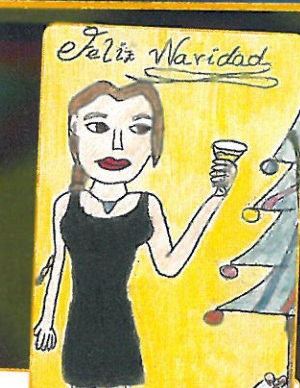


Rosa Domínguez (Barcelona)

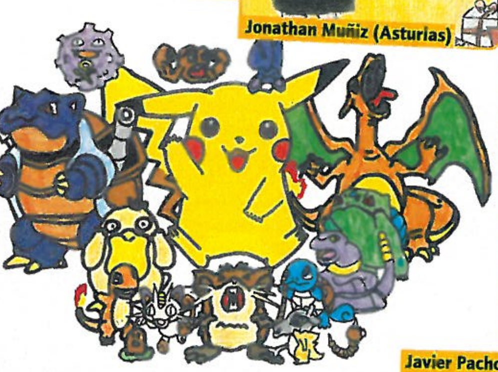
Rosa Domínguez (Barcelona)



Carlos Fernández (Murcia)



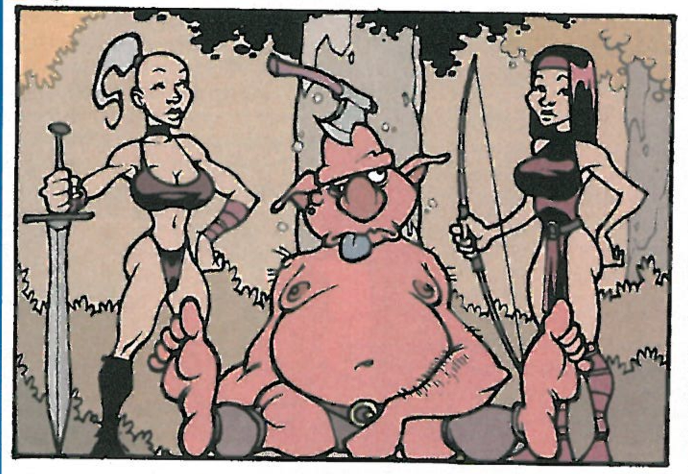
Jonathan Muñiz (Asturias)



Javier Pacho (León)

JOY Y STICK

Isidro+Roger













©2000 Isidro Sánchez / Roger Ibáñez / NORMA Editorial

Shenmue: Lucecilla Special Edition

Sega sigue enfrascada en mil y un inventos de esos que hacen de Dreamcast una consola con infinitas posibilidades. Ahora, Juegos & Cía. está en disposición de adelantar una primicia que a muchos podrá parecer descabellada pero que el equipo de Yu Suzuki ha conseguido *dar a luz*: un periférico luminoso que nos permitirá, en versiones especiales como la de «Shenmue», ver más allá de las simples pantallas de la aventura.
En lo que aún sigue trabajando Sega para reducir las elevadas cantidades de energía que utiliza es en la batería que acompañará al periférico, una vez que se ha descartado el uso de la tradicional bombona de butano de ocho kilos. Pero lo mejor del invento es el título promocional que incorpora, llamado «¿Dónde está la llave de la luz?» y que rememora los acontecimientos ocurridos durante el famoso apagón de Nueva York.
A continuación os contamos cómo funciona exactamente este periférico:

Todas las fases apagadas. Si no activamos ninguna de sus bombillas, el juego se convertirá en una gran masa de colores oscuros donde apenas podremos ver nada. Únicamente los textos serán visibles sin problemas.

Dos fases encendidas. Activando el 40% de la potencia tendremos acceso a los planos de acción más cercanos a nuestro punto de vista, lo que facilitará las misiones de camuflaje ante el asedio de enemigos que estén más lejos.

Cinco fases encendidas. Con el 100% del poder lumínico encendido conseguiremos rastrear planos de acción más alejados de nuestro personaje y acceder a objetos que no podríamos recoger con el periférico apagado. ¡Genial!



Lara está muy viva...

Seguimos sin entender porqué algunos se empeñan en enterrar a Lara Croft cuando ha quedado demostrado que su curvada presencia sigue MUY VIVA entre los mortales que sueñan con pasar un fin de semana a su vera.
A las pruebas nos remitimos, y os enseñamos un documento que desmuestra que lo ocurrido en «Tomb Raider Chronicles» no es más que un golpe de efecto para hacerla revivir con más fuerza en PC, PS2, XBox y Dreamcast en los próximos años.
Y es que un jovencillo inglés no dudó en *tirarle los tejos* a Lara para disfrutar de ella durante un fin de semana. Salieron a cenar, visitaron las instalaciones donde se crean los videojuegos e hicieron un poco de deporte para mantener intactas las fuerzas de cara a las aventuras que nos esperan a su lado. Después de ver esto... ¿Lara está muerta?



Los justicieros de




Hola, me llamo Raúl y os voy a decir unas cositas sobre la PlayStation2 (Si se la puede llamar así). Hace unos años me compré la PlayStation: me pareció impresionante, era la mejor consola de todos los tiempos, sus juegos y periféricos eran de lo mejorcito... cuando me enteré de que iban a sacar la PS2 me quedé con la boca abierta.
Pensé que sería la mejor, la insuperable y la más potente de todas. ¡Hasta comencé a ahorrar y todo!
Años más tarde...
Tengo un amigo japonés que la tiene... ¿queréis mi opinión?: LA PS2 NO VALE NADA.
Encima cuesta 75.000 mil pelas, para eso me compro una Dreamcast (que cuesta 45.000 menos) que encima tienem mejores juegos, periféricos y acceso a internet.
He jugado con bastantes títulos de PS2 y no hay ninguno que supere ni la calidad ni los gráficos de los de Dreamcast. ¡Incluyendo al tekken-tag o como se llame!
Sale más a cuenta comprar un DVD vídeo y una Dreamcast que una PS2... y sólo decir que quien se compre la "potente Play2" a la larga se arrepentirá.

Raúl Fiñana (Viladecans)

Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus cartas y, si son publicadas recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la Pág. 82



Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira,
Carlos García
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Sonia Luengo
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice
Rafael García, Ángel Fernández



Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Directora de Publicaciones
Mamen Perera
Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Producción
Julio Iglesias
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID:
María José Olmedo
(Directora de Publicidad)
mjolmedo@hobbypress.es
Nuria Sancho (Jefe de Publicidad)
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma (Jefe de Publicidad)
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Miguel Vigil
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta 28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532 - 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. - Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Juegos & Cía no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2001
Printed in Spain



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER

Controlada por 



Maestro Yoda

La saga de Star Wars es prolífica en personajes bajitos, extraños y que no paran de decir cosas ininteligibles. Yoda es, por así decirlo, el padre de los Jedi, de los caballeros más buenos de la galaxia. Ahora, podremos tenerle cerca y escuchar sus consejos si nuestro deseo es el de convertirnos en todos unos caballeros Jedi. Sólo cuesta 6.990 ptas. ¡Ánimo Luke!



Busca Furby

Un espectacular juego de mesa donde tenemos que adivinar cuál de los Furby dice una frase determinada. El jugador que más Furby recoga es el vencedor. Así de simple, diversión a raudales para toda la familia y, de paso, aprendemos un idioma nuevo: el Furbysh. Cuesta unas 5.990 ptas.



Mascotas de primera

Desde tiempo inmemoriales hemos tenido pequeñas mascotas que nos han tranquilizado en los momentos más duros: al acostarnos para dormir, al acercarnos a la bañera... nunca es tarde si tenemos un peluche para abrazar.

E.T. camuflado

El extraterrestre del dedo *Gusiluz* vuelve 20 años después para recordarnos que sigue sin entender por qué los señores de la NASA le quisieron *abrir en canal* para ver lo que tenía dentro. Con un gesto mucho más relajado, este muñequito cuesta 6.990 ptas. ¡Mi caasa!

Furby Sueños

No es el muñeco el objetivo del análisis, sino la camita que lo sostiene. Este dispositivo destinado a que nuestra mascota tenga un lugar donde *sobar* por las noches y después de comer –la hispana siesta–, tiene una mullida almohada muy blandita y un cinturón de seguridad para que no se caiga en mitad del sueño. Este accesorio cuesta la nada despreciable cantidad de 3.990 ptas. ¿Vas a negarle a tu Furby un descanso seguro?



Furby Palm Pal

Por arte de magia ha llegado hasta nuestras fronteras una versión del clásico Furby pero con un tamaño tan reducido que podremos apretarle cariñosamente con la palma de nuestra mano. No es tan inteligente como el juguete original, pero tiene la capacidad de reproducir ¡hasta diez sonidos diferentes! Lo que no ha perdido es su capacidad de *hablar por los codos* nada más entrar en funcionamiento. Cuesta 3.990 ptas.

Mogwi Gizmo

El protagonista de la maravillosa película "Gremlins" retorna en formato peluche/electrónico con las mimas opciones de diversión que los tradicionales Furby. Puede decir más de 160 palabras y... ¡oh, milagro! tiene la capacidad de comunicarse con Furby y entablar una conversación sobre las pesca de marmotas sin pelo en la alta Patagonia. Cuesta unas 6.990 ptas. y cuenta con la VOZ ORIGINAL del bicho de la película de los 80.

Furby Babies

Todo un acontecimiento de la técnica: los jovencitos Furby hablan español para niños –es decir, mejor que el de los adultos–, Furbish con acento de Arizona y responde a nuestras caricias eructando después de comer.

Al igual que sus hermanos mayores, ríe, se pone contento y nos pide que le acunemos para satisfacer esas manías típicas de los más pequeños cuando aún no son capaces de tomarse la papilla solos. Cuesta algo así como 7.295 ptas.





GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

- Alundra 2
- Drácula Resurrección
- Aztecas
- Esto es Fútbol 2
- Driver 2
- Front Mission 3
- Galerians
- Jackie Chan Stunmaster
- FIFA 2001
- Muppet Monster Adventure
- Spyro: El año del dragón
- Nightmare Creatures 2





Soluciones Completas

para los 12 mejores juegos del momento.

[A LA VENTA EL 24 DE ENERO]

Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:

HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.

Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

5 Juegos «Frogger 2» para PC

PROEIN

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Camisetas «Dino Crisis»

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

10 Gorras «Diablo II»

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

15 Juegos «Zipi y Zape el Tonel del tiempo» para PC

Zeta Multimedia

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

15 Juegos «Zipi y Zape La Vuelta al Mundo» para PC

Zeta Multimedia

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Juegos «Combat Flight Simulator 2» para PC

Microsoft

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

10 Camisetas «A Sangre Fría»

Ubi Soft

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

10 Posters «Gift»

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

Trucos y página de los lectores Juegos & Cía

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

10 Juegos «Theme Park World» para PS2

EA GAMES

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 «Age of Empires Collector's Edition» para PC

Microsoft

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

El mejor juego del mes Juegos & Cía

El mejor juego es:
Sistema:
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf: Fecha de nacimiento:

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE NOVIEMBRE

•FIGURA "DIGIMON ACCIÓN" •Antón Hernández Borga (A Coruña) •Victor Aura Cardona (Alicante) •Juan Francisco del Rey Oyonarte (Almería) •Cesar Alfonso Gonzalez (Badajoz) •David Martín López (Barcelona) •Eva Peris Barberán (Castellón) •Ander Iturbe Laskurain (Gipuzkoa) •Hector Molina Fernandez (Huelva) •Kevin Lara Cornejo (Madrid) •Francisco Javier Miranda Vargas (Málaga) •Diego Rodríguez Álvarez (Santa Cruz de Tenerife) •Cristian Más Gil (Valencia) •JOYSTICK+PAD PARA PC •Pablo Alvarez Zuazua (Asturias) •Francisco Javier de la Iglesia de Pablo (Burgos) •Mª Juana Cañaveras Valdericeda (Madrid) •JUEGO "AGE OF EMPIRES COLLECTOR´S" PARA PC •Jorge García Bautista (Alicante) •Fernando García Iglesias (Asturias) •Jose Antonio Lanza Castillo (Badajoz) •Ander Iturbe Laskurain (Gipuzkoa) •Daniel Blasco Castro (Girona) •Ignacio Carlos Sanchez Moreno (Granada) •Andrés Jesús Moreno Rus (Jaén) •Daniel Cano García (Madrid) •Mª Carmen Sánchez Prieto (Salamanca) •Jose Gavara Bolumar (Valencia) JUEGO "CHICKEN RUN" PARA PSX •Javier Altimira Hernández (Barcelona) •Juan Gaviño García (Cádiz) •Victor Martín Sánchez (Málaga) •Diego Francisco Castillo Pérez (Sevilla) •Verónica Fernández Herrera (Valencia) JUEGO "CRIMSON SKIES" PARA PC •Pedro Hernández Domínguez (Badajóz) •Sergio Ramón Sánchez (Barcelona) •Raúl Conde Jurado (Barcelona) •Francisco Manuel Peco Díaz (Ciudad Real) •José Raúl Arroyo Sauceda (Madrid) •Antonio Fernández Alonso (Madrid) •Alberto Jorge Rodriguez (Pontevedra) •Victoria Eugenia Yanes Valido (Santa Cruz de Tenerife) •Jose Zomeño Perona (Valencia) •Santiago Furnieles Romero (Valencia) •JUEGO "DOS VAQUEROS CHAPUCEROS" PARA PC •Manuel Alejandro Prieto Ayas (Alicante) •Pablo Álvarez Zuazua (Asturias) •Lourdes Molina Luna (Córdoba) •Cesar Muñóz Vicente (Guadalajara) •Maria Vera Ramirez (Las Palmas de Gran Canaria) •Javier Pacho Valdeón (León) •Pablo Diez Castro (León) •Raul Serrano Torres (Madrid) •Victor Minguez López (Madrid) •Angel Rodríguez Candelario (Navarra) •Victor Manuel Padín Dios (Pontevedra) •Hector Guerra Collar (Tarragona) •Miguel Angel Valdivieso Trigo (Valencia) •Iñigo Aboitiz Napal (Vizcaya) •Pablo Orera Sola (Zaragoza) JUEGO "FUGA DE MONKEY ISLAND" PARA PC •Carlos Nieto Ramírez (Badajoz) •Marco Antonio Sánchez Manjón (Barcelona) •Juan Jose Morales López (Jaén) •Fernando Ibáñez Armijo (Madrid) •Salvador García Ponce (Málaga) JUEGO "TERROR, ESPANTO Y PAVOR" PARA PC •Adrián Moreno Peña (A Coruña) •Jacobo Suárez Pira (A Coruña) •Juan Antonio Delgado González (Albacete) •Nicasio Jover Pomares (Alicante) •Jose David Eiranova Gaitán (Alicante) •Jose Abel Galera Martínez (Almería) •Antonia Cuenca Cortés (Almería) •Pablo Valencia Arranz (Vizkaia) •Eduardo Soria Rodríguez (Huelva) •Juan Francisco García Vera (Jaén) •Javier González Vázquez (Madrid) •Antonio Mendez Arenas (Madrid) •Patricia Coludrero Estrada (Madrid) •Juan Barato Sanz (Madrid) •Pablo Orera Sola (Zaragoza) •JUEGO DE PC Y SUDADERA "GROUND CONTROL" •Raul Conde Jurado (Barcelona) •Mario Mates Sánchez (Cádiz) •Rubén Cano Delgado (Granada) •Andrés Gaztelumendi Iglesias (Guipuzcoa) •Pablo Giménez Barriocanal (Madrid) •Salvador Claro Quinto (Melilla) •MOCHILA "DINOSAURIO" •Pablo Gil Paz (Asturias) •Angel Rodriguez Candelario (Navarra)

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. 2- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 17 de Enero de 2001 hasta el 16 de Febrero de 2001. 4- La elección de los ganadores se realizará el 20 de Febrero de 2001 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. 5- Todos los sorteos quedan circunscritos al territorio nacional. 6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.

¡Suscríbete a Juegos & Cía!

OPCIÓN 1 ◀ ELIGE TU OPCIÓN ▶ OPCIÓN 2

20% de descuento

Por sólo 3.600 Pts. puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 300 Pts.



Cámara Polaroid i-zone

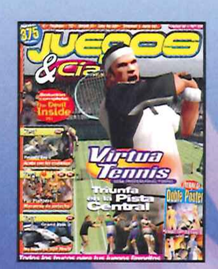
Por sólo 6.000 Pts. recibe 12 números de Juegos & Cía y de regalo una estupenda cámara.

Diviértete con la primera cámara instantánea que hace mini-fotos en el momento y que, además, ¡SE PUEDEN PEGAR!

Atrasados

TODOS LOS NÚMEROS A VUESTRA DISPOSICIÓN

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15
(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



nº 13
+DOBLE PÓSTER DEAD OR ALIVE 2
(375Ptas)



nº 14
+MEMORY GAME, 32 CARTAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS
(375Ptas)



nº 15
+DOBLE PÓSTER: SPACE CHANNEL 5 Y METRÓPOLIS STREET RACER
(375Ptas)

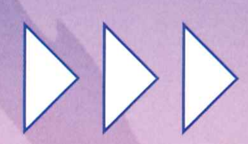


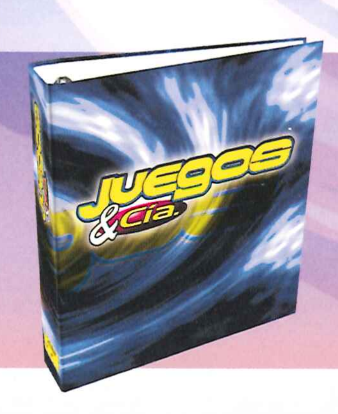
nº 16
+SIETE CALENDARIOS DE 2001
(375Ptas)



nº 17
+CÓMIC EXCLUSIVO CRIMSON SKIES
(375Ptas)

Tapas





Si quieres tener todas tus revistas archivadas ¡PIDE UNAS TAPAS! Por sólo 950 Pts.

Para hacer tu pedido llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

* Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

LAS MEJORES CRÍTICAS SON DE LOS EXPERTOS. EL PRECIO ES COSA NUESTRA.

LA AVENTURA GRÁFICA MÁS REALISTA JAMÁS CREADA



"Digna de una película de James Bond" PC Actual

MISTERIO, INTRIGA, SUSPENSE



"Morpheus está dispuesto a superar el éxito del legendario Myst" Micromanía

EL AJEDREZ PARA TODO EL MUNDO

FX CHESS

2.995

Ganador Computer Hoy Precio/Calidad

PC · CD-ROM

"El ajedrez que puede ser jugado desde un principiante a un maestro" CGW

PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA

3D POWER TANK

2.995

Ganador Computer Hoy Precio/Calidad

PC · CD-ROM

"No pararás hasta terminártelo" Games Review

EL NUEVO CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL



"A veces nos encontramos con verdaderas joyas como TZar" Terra

LA AVENTURA QUE MARCA EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA



"Una aventura aclamada unánimemente por la crítica especializada" Meristation

Los productos FX se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.